ERIC BERNE

ŽAIDIMAI, KURIUOS ŽAIDŽIA ŽMONĖS:

ŽMOGIŠKŲJŲ SANTYKIŲ PSICHOLOGIJA



VAGA

ŽAIDIMAI,
KURIUOS ŽAIDŽIA ŽMONĖS

Žmogiškųjų santykių psichologija

ERIC BERNE
Medicinos mokslų daktaras



Vilnius 2008

UDK 159.96:316.6
Be301

Eric Berne. GAMES PEOPLE PLAY:
The Basic Handbook of Transactional Analysis

This translation published by arrangement with Random House, an imprint of Random House Publishing Group, a division of Random House, Inc.

ISBN 978-5-415-02045-4

TURINYS

Skiriu savo pacientams ir studentams,
kurie nenuilsdami mane mokė ir toliau tebemoko
žaidimų ir gyvenimo prasmės

PRADŽIOS ŽODIS

Šią knygą sumaniau visų pirma kaip *Transakcinės analizės psichoterapijoje*[1] tęsinį. Medžiagą pateikiau taip, kad ją būtų galima suprasti ir skaitant atskirai. Pirmoje dalyje apibendrinta teorija, reikalinga žaidimams suprasti ir juos analizuoti. Antroje dalyje aprašyti žaidimai. Trečioje dalyje sukaupta klinikinė ir teorinė medžiaga papildyta nauja, padedančia geriau suprasti, ką reiškia gyventi išsilaisvinus nuo žaidimų. Norintiems šią temą studijuoti išsamiau, patariu perskaityti minėtą mano knygą. Perskaitę abi knygas pastebėsite, kad čia pateikiama naujų terminų ir atskleidžiamas naujas požiūris, susiklostęs toliau plėtojant teoriją ir apmąstant surinktą praktinę medžiagą.

Knygos reikalingumą įrodė susidomėjusių studentų ir paskaitų klausytojų prašymai pateikti žaidimų sąrašus arba plačiau pakomentuoti žaidimus, kuriuos trumpai tepaminėjau kaip pavyzdžius dėstydamas transakcinės analizės principus. Noriu padėkoti visiems studentams, klausytojams ir ypač pacientams, atkreipusiems dėmesį į naują žaidimą, pastebėjusiems jo užuomazgas arba jį pavadinusiems. Ypač dėkoju Barbarai Rosenfeld už daugelį minčių klausymo meno ir prasmės tema. Dėkoju

[1] Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.

Melvinui Boyce'ui, Josephui Concannonui, dr. Franklinui Ernstui, dr. Kennethui Evertsui, dr. Gordonui Gritteriui, Francesai Matson, dr. Ray'ui Poindexteriui ir kitiems už daugelio žaidimų savarankišką atradimą arba jų reikšmingumo patvirtinimą.

Claude'as Steineris, buvęs San Francisko socialinės psichiatrijos seminarų direktorius, šiuo metu dėstantis Mičigano universiteto Psichologijos fakultete, nusipelno padėkos už du dalykus. Jis atliko pirmuosius eksperimentus, kurie patvirtino daugelį knygoje paminėtų teorinių dalykų, ir savo eksperimentais prisidėjo aiškindamas autonomijos bei artimumo prigimtį. Nuoširdžiai dėkoju Violai Litt, seminarų administratorei finansininkei, Mary'ei N. Williams, asmeninei savo sekretorei, už nenuilstamą pagalbą ir Anne'ai Garret už paramą skaitant korektūrą.

Semantika

Siekiant teksto glaustumo, žaidimai aprašyti daugiausia vyro požiūriu, išskyrus atvejus, kai tai iš esmės yra moterų žaidimai. Pagrindinis žaidėjas dažniausiai yra „jis", bet čia nėra jokių prietarų, nes tą pačią situaciją galima papasakoti ir „jos" vardu, *mutatis mutandis,* pakeitus atitinkamas aplinkybes. Jeigu moters vaidmuo iš esmės skiriasi nuo vyro, tai moters ir vyro žaidimai aprašomi atskirai. Apie psichoterapeutą taip pat sakoma „jis" neturint jokių išankstinių nuostatų. Žodynas ir požiūris visų pirma orientuoti į praktikuojantį terapeutą, tačiau ši knyga, tikiuosi, bus įdomi bei naudinga ir kitų profesijų atstovams. Transakcinę žaidimų analizę turime aiškiai atskirti nuo jos sesers – matematinės žaidimų analizės (dar vadinamos lošimų teorija), nors viena kita tekste pavartotų sąvokų, pvz., „atlygis",

dabar jau vartojamos ir matematikoje. Išsamią matematinės žaidimų teorijos apžvalgą rasite R. D. Luce ir H. Raiffa knygoje *Žaidimai ir sprendimai.*[2]

Karmelis, Kalifornija, 1962 m. gegužė

[2] Luce, R. D. and Raiffa, H. *Games & Decisions*. John Wiley & Sons. Inc., New York, 1957.

ĮŽANGA

1. Socialinis bendravimas

Socialinio bendravimo teorija gana išsamiai išdėstyta knygoje *Transakcinė analizė psichoterapijoje*[1], todėl ją apibendrinsime glaustai.

R. Spitzas[2] nustatė, kad kūdikiai, kurie ilgą laiką stokoja fizinio kontakto su suaugusiaisiais, gali negrįžtamai regresuoti, ilgainiui jiems gresia nuolat atsinaujinanti liga. R. Spitzas tai vadina emocine deprivacija, kuri gali turėti lemtingų pasekmių. Panašūs pastebėjimai patvirtina teiginį apie *stimulų alkį* ir rodo, kad palankiausia stimulų forma yra fizinis artimumas. Šią išvadą patvirtina ir kasdienė patirtis.

Panašus reiškinys būdingas ir sensorinę deprivaciją patiriantiems suaugusiesiems. Eksperimentinėje aplinkoje sensorinė deprivacija gali sukelti laikiną psichozę arba laikinus psichikos sutrikimus. Nustatyta, kad socialinė ir sensorinė deprivacija turėjo panašų poveikį individams, pasmerktiems ilgą laiką kalėti vienutėje. Įkalinimas vienatvėje yra bausmė, kurios bijo net žiauriausių fizinių bausmių užgrūdinti kaliniai.[3,4] Šiais laikais kankinimas vienatve – gerai žinoma priemonė politiniams kaliniams drausminti. (Priešingai, geriausias ginklas, nukreiptas prieš politinį keliaklupsčiavimą, yra socialinė tvarka.[5])

[1] Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.
[2] Spitz, R. "Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood." *Psychoanalytic Study of the Child*. 1: 53–74, 1945.
[3] Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine*. E. P. Dutton & Company, New York, 1938.
[4] Seaton, G. J. *Isle of the Damned*. Popular Library, New York, 1952.
[5] Kinkead, E. *In Every War But One*. W. W. Norton & Company, New York, 1959.

Biologiniu požiūriu emocinė ir sensorinė deprivacija sukelia organinius pokyčius arba paskatina jų atsiradimą. Jei nepakankamai stimuliuojamas smegenų kamieno tinklinis darinys, gali pasireikšti nervinių ląstelių degeneracinių pokyčių. Šie reiškiniai gali būti prastos mitybos antrinė pasekmė, tačiau nepakankama mityba gali būti apatijos padarinys, kaip, tarkime, yra marazmu sergantiems kūdikiams. Taigi įmanoma suformuluoti biologinę grandinę – nuo emocinės ir sensorinės deprivacijos, per apatiją iki degeneracinių pokyčių ir mirties. Šia prasme stimulų alkis, kaip ir maisto alkis, susijęs su žmogaus išlikimu.

Iš tiesų ne tik biologiškai, bet ir psichologiškai bei socialiai stimulų alkis daug kuo panašus į maisto alkį. Įvairios sąvokos ir žodžių junginiai (pvz., menka mityba, sotumas, gurmanas, besotis, mados auka, asketas, kulinarijos menas arba geras virėjas) lengvai perkeliamos iš mitybos srities į pojūčių sritį. Persivalgymo atitikmeniu galėtų būti per stiprus stimuliavimas. Abiejose srityse įprastomis sąlygomis, kai pasiūla gausi, kai meniu įvairus, pasirinkimą daugiausiai lemia individualios savybės. Galbūt kai kuriuos iš individualių savitumų nulemia asmens konstitucija, tačiau šiuo atveju tai nėra svarbu. Viską galėtume apibendrinti šnekamosios kalbos posakiu,[7] kad *neglostomas žmogaus stuburas iškrypsta*. Taigi pasibaigus glaudaus artimumo su motina laikotarpiui, individas visą likusį gyvenimą pasmerktas kovoti su dilema, kurią galėtume įsivaizduoti kaip du ragus, ant kurių nuolat balansuoja jo lemtis ir išlikimas. Vienas ragas yra socialinės, psichologinės ir biologinės jėgos, neleidžiančios išsaugoti fizinio artimumo tokio, koks buvo kūdikystėje. Kitas dilemos ragas yra nuolatinė pastanga tokį artimumą pasiekti.

[7] Vartojami posakiai suformuluoti per San Francisko psichiatrijos seminarus.

Individidas išmoksta pasitenkinti subtilesnėmis, kone simbolinėmis fizinio kontakto su kitais asmenimis formomis, kol pagaliau šiam tikslui pasitarnauja paprastas galvos linktelėjimas parodant, kad kitą žmogų matai. Bet pirmapradis fizinio kontakto troškimas nesusilpnėja.

Kompromiso priėmimo procesą nusakome įvairiomis sąvokomis, viena iš jų – sublimacija. Nesvarbu, kaip vadiname, jo rezultatas yra vaikiško stimulų alkio dalinė transformacija į tai, ką galėtume pavadinti *pripažinimo alkiu*. Kompromisui sudėtingėjant, kiekvieno asmens pastangos būti pripažintam išskiria jį iš kitų. Kaip tik šie skirtumai žmonių bendravimui suteikia įvairovės, jie nulemia ir individualią lemtį. Kad aktoriaus stuburas neiškryptų, jam gali prireikti šimtų gerbėjų „paglostymų" per savaitę. Tuo tarpu mokslininko fizinę ir psichinę sveikatą gali užtikrinti vienas jo gerbiamo mokytojo „paglostymas" per metus.

„Paglostymas" gali būti vartojamas kaip apibendrinamoji sąvoka, nusakanti glaudų fizinį kontaktą, o praktiškai jis gali įgauti įvairias formas. Tarkime, tiesiogine šio žodžio prasme galima glostyti kūdikį, jį apkabinti ar patapšnoti, žaismingai įgnybti ar sprigtelėti. Visi šie gestai turi kalbos atitikmenis, tad girdėdami individą kalbant galime numatyti, kaip jis elgsis su kūdikiu. „Paglostymo" sąvoką galima išplėsti atsižvelgiant į šnekamosios kalbos kontekstą ir ja įvardyti bet kokį poelgį, kuriuo pripažįstamas kito asmens buvimas. Tad *paglostymo* sąvoką galima vartoti kaip pamatinį socialinio poelgio vienetą. Pasikeitimas *paglostymais* sudaro *transakciją* – žmonių bendravimo vienetą.

Pagal žaidimų teoriją bet koks socialinis bendravimas biologine prasme geriau negu jokio bendravimo. Eksperimentai su

žiurkėmis, ypač sėkmingai atlikti S. Levine'o,[8] patvirtino, jog fizinis kontaktas palankiai veikia ne tik fizinę, psichinę ir emocinę raidą, bet ir smegenų biochemiją, padidina atsparumą leukemijai. Eksperimentai įrodė ir dar vieną reikšmingą dalyką – ir švelnus fizinis kontaktas, ir skausmingi elektros šokai vienodai padėjo stiprinti gyvūnų sveikatą.

2. Laiko struktūrinimas

Nustatyta, kad kūdikių lietimas ir simbolinis jo atitikmuo suaugusiųjų pasaulyje – asmens buvimo pripažinimas – reikšmingas žmogaus gyvenimui. O kas toliau? Klausiant paprastai – ką žmonės turėtų padaryti po to, kai pasisveikina? Nesvarbu, ar pasisveikinimas tebus trumpas bičiuliškas „sveikas", ar rytietiškas kelias valandas trunkantis ritualas. Po to, kai stimulų alkis ir pripažinimo alkis tampa *struktūros alkiu*. Amžinoji paauglių problema: „Ką čia man dar jam (jai) pasakius?" Ir ne tik paauglių... Dauguma žmonių labai nesmagiai jaučiasi bendravimo metu atsiradus pauzei – tyliu nesustruktūrinto laiko momentu, kai niekas nesugalvoja pasakyti nieko įdomiau, tik: „Kaip manote, ar sienos šį vakarą vertikalios?" Žmogus nuolat stengiasi sustruktūrinti savo laiką. Egzistenciniu požiūriu socialinio gyvenimo funkcija yra jam padėti.

Laiko struktūrinimą galima pavadinti planavimu. Jam būdingi trys aspektai: materialinis, socialinis ir individualus. Įprastinis, patogus, parankus ir praktiškas laiko struktūrinimo būdas yra tas, kuriuo tvarkome išorinę realybę ir kurį paprastai vadina-

[8] Levine, S. "Stimulation in Infancy." *Scientific American*. 202: 80–86, May, 1960. "Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress." *Science*. 126: 405, August 30, 1957.

me darbu. Turėtume tai vadinti „veikla", nes sąvoka „darbas" čia netinka. Bendroji socialinės psichiatrijos teorija pripažįsta, kad žmonių bendravimas irgi yra darbo forma.

Materialinis planavimas kyla iš netikėtumų, kurie išryškėja susidūrus su išorine realybe. Ši veikla mus domina tik tiek, kiek pasiūlo „paglostymų" ar pripažinimo ir kitų sudėtingesnių socialinio bendravimo formų. Materialinis planavimas nėra socialinė problema. Iš esmės jis paremtas duomenų apdorojimu. Kad pagamintum valtį, reikia daug kartų matuoti, įvertinti daugelį galimybių. Ir šiuo atveju bet kokį žmonių bendravimą visų pirma sieja valties gaminimo procesas.

Socialinis planavimas vyksta tradiciniais ritualiniais ar pusiau ritualiniais bendravimo būdais. Pagrindinis kriterijus, pagal kurį konkrečioje vietoje patikrinamas tokio planavimo tinkamumas, populiariai vadinamas „geromis manieromis". Visame pasaulyje tėvai moko vaikus tinkamai elgtis, išmoko juos pasisveikinimo, valgymo, merginimo ir gedėjimo ritualų, taip pat kalbėtis kokia nors tema, atsižvelgiant į tam tikrus apribojimus bei pastiprinimus. Apribojimai ir pastiprinimai yra taktiškumo ir diplomatiškumo pagrindas. Jie būna universalūs arba vietiniai. Konkrečios vietovės tradicija gali skatinti arba drausti raugėti prie stalo arba meilintis kito vyro žmonai. Beje, tarp šių konkrečių transakcijų esama aukšto laipsnio atvirkštinės koreliacijos. Paprastai tose pasaulio šalyse, kur leidžiama žmonėms raugėti valgant, nepatartina priekabiauti prie moterų, o ten, kur nedraudžiama meilintis kitoms moterims, nepatartina valgant raugėti. Paprastai formalūs ritualai yra tarsi įžanga į pusiau ritualinį pokalbį tam tikromis temomis. Šiuos pokalbius galima apibūdinti kaip laisvalaikio užsiėmimus arba *neįpareigojantį bendravimą.*

Kai žmonės geriau susipažįsta, jų bendravimą vis labiau veikia *individualus planavimas*, tad pasitaiko ir „incidentų", nenumatytų įvykių. Išoriškai tokie netikėti įvykiai atrodo atsitiktiniai, ir dalyvaujančios šalys linkusios juos taip ir apibūdinti. Pasigilinus paaiškėja, kad jie vyksta pagal konkrečius modelius, kuriuos įmanoma rūšiuoti ir klasifikuoti, o jų seką apibrėžia nesuformuluotos taisyklės ir nuostatos. Pasak Hoyle'o, šios nuostatos išlieka latentinės tol, kol santykiai draugiški arba priešiški. Tačiau jos iškyla kuriai nors iš šalių padarius draudžiamą ėjimą, po kurio galima simboliškai ir teisėtai sušukti: „Pražanga!" Tokios sekos, kurios paremtos daugiau individualiu, o ne socialiniu planavimu, kitaip nei neįpareigojančio bendravimo formos, gali būti vadinamos *žaidimais*. Šeimos gyvenimas, santuokinis gyvenimas ir įvairių organizacijų gyvenimas metų metus gali remtis to paties žaidimo variantais.

Net jei didžiąją socialinės veiklos dalį sudaro žaidimai, negalima tvirtinti, kad dažniausiai žaidimas tėra pramoga arba tokie santykiai yra nerimti. Viena vertus, futbolas ir kiti sportiniai žaidimai gali ir neteikti jokio malonumo, o žaidėjai gali būti nepaprastai rimti. Tokius sportinius žaidimus ir lošimą kortomis ar kitus azartinius žaidimus suartina tai, kad jie gali būti ypač svarbūs, kartais net lemtingi. Kita vertus, kai kurie autoriai, pavyzdžiui J. Huizinga,[9] „žaidimams" priskiria ir žmogėdrų puotas. Taigi mes nejuokaujame ir nesielgiame barbariškai, kai labai tragiškus dalykus, pvz., savižudybę, alkoholizmą, narkotikų vartojimą, nusikalstamumą arba šizofreniją, pavadiname „žaidimais". Žmonių žaidimų pagrindinė ypatybė yra ne emocijų gausa, o tai, kad jos reguliuojamos. Galimybė reguliuoti emoci-

[9] Huizinga, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.

jas išryškėja, kai jas neteisėtai demonstruojant, imamos taikyti sankcijos. Žaidimas gali būti niūrus ir rimtas, net neišvengiamas, tačiau socialinės sankcijos taikomos tik tada, kai sulaužomos taisyklės.

Neįpareigojančio bendravimo formos ir žaidimai pakeičia tikrąjį artimumą. Dėl šios priežasties juos galime vertinti kaip išankstinius susitarimus, o ne kaip sąjungas, todėl jie aprašomi kaip scenos veikalai. Artimumas prasideda, kai individualus (paprastai instinktyvus) planavimas suintensyvėja, o socialiniai modeliai ir slapti apribojimai bei motyvai netenka svarbumo. Tik artimumas gali visiškai patenkinti stimulų ir struktūros alkį bei pripažinimo poreikį. Jo prototipas yra intymių santykių, kupinų meilės, aktas.

Struktūros alkis išlikimui reikšmingas ne mažiau negu stimulų alkis. Stimulų alkis ir pripažinimo poreikis susiję su būtinybe išvengti sensorinio ir emocinio bado, kuris lemia biologinę degradaciją. Struktūros alkis išreiškia poreikį išvengti nuobodulio, o apie blogybes, kylančias iš laiko, neturinčio struktūros, rašė ir S. Kierkegaardas.[10] Jei struktūros alkis patiriamas ilgesnį laiką, nuobodulys ima prilygti emociniam badavimui ir gali turėti tokių pačių pasekmių.

Vienišas individas gali sustruktūrinti laiką dviem būdais: veikla ir fantazija. Kiekvienas žino, jog vienišu galima jaustis ir tarp žmonių. Kai žmogus yra dviejų ar daugiau asmenų socialinio sambūrio narys, jis gali pasirinkti laiko struktūrinimo būdą.

Pagal sudėtingumą skiriama: 1) ritualai; 2) neįpareigojantis bendravimas; 3) žaidimai; 4) artimumas; 5) veikla, galinti būti

[10] Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947, pp. 22 ff.

pagrindas visiems kitiems laiko struktūrinimo būdams. Kiekvieno grupės nario tikslas yra gauti kiek įmanoma daugiau pasitenkinimo iš transakcijų su kitais nariais. Kuo lengviau jis pasiekiamas kitiems, tuo įvairesnio pasitenkinimo gali iš jų sulaukti. Daugumos jo socialinių operacijų planavimas automatiškas. Kai kurias taip suplanuoto „pasitenkinimo" rūšis, pavyzdžiui, savidestrukciją, nelengva identifikuoti kaip „pasitenkinimą" įprasta šio žodžio prasme, tad geriau būtų šią sąvoką pakeisti kokia mažiau įpareigojančia, pvz., „nauda" arba „atlygiu".

Socialinio kontakto teikiamas atlygis sietinas su somatine ir psichine pusiausvyra. Jį lemia šie veiksniai: 1) įtampos palengvinimas; 2) nepalankių situacijų išvengimas; 3) „paglostymo" užtikrinimas; 4) įgytos pusiausvyros išlaikymas. Visi šie veiksniai fiziologų, psichologų ir psichoanalitikų išanalizuoti bei išsamiai aptarti. Socialinės psichiatrijos požiūriu juos galima suformuluoti taip: 1) pirminis vidinis atlygis; 2) pirminis išorinis atlygis; 3) antrinis atlygis; 4) egzistencinis atlygis. Tris pirmuosius galima palyginti su S. Freudo aprašyta „ligos teikiama nauda": vidinė pirminė nauda, išorinė pirminė ir antrinė nauda.[11] Patirtis parodė, kad kur kas prasmingiau bei tikslingiau analizuoti socialines transakcijas atlygio požiūriu, užuot vertinus jas kaip gynybinius mechanizmus. Pirma, geriausia gynyba yra iš viso nesileisti į jokias transakcijas. Antra, „gynybos" samprata tik iš dalies apima pirmus du atlygių tipus, o į kitus – trečią ir ketvirtą tipą, neatsižvelgiama.

Žaidimai ir artimumas yra dėkingiausios socialinio kontakto formos, nepriklausomai nuo to, ar jos sudaro veiklos ma-

[11] Freud, S. "General Remarks on Hysterical Attacks." *Collected Papers*, Hogarth Press, London, 1933, II, p. 102. "Analysis of a Case of Hysteria." Ibid. III, p. 54.

tricą. Ilgalaikis artimumas gana retas ir pirmiausia asmeniškas dalykas. Reikšminga socialinė sąveika dažniausiai įgyja žaidimų formą, o būtent tai mus ir domina. Daugiau informacijos apie laiko struktūrinimą rasite šio autoriaus knygoje apie grupių dinamiką.[12]

[12] Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963. (See especially Chapters 11 and 12.)

I

ŽAIDIMŲ ANALIZĖ

Pirmas skyrius

STRUKTŪRINĖ ANALIZĖ

Geriausia spontanišką socialinę veiklą stebėti psichoterapinėse grupėse. Jose atsiskleidžia žmonių laikysenos, požiūrio, balso, žodyno pokyčiai ir kiti elgesio aspektai. Elgesio pokyčiai dažnai susiję ir su jausmų permaina. Tam tikras elgesio modelių rinkinys atitinka vieną psichologinę būseną, kitas rinkinys susijęs su kita psichologine būsena, dažnai nesutampančia su pirmąja. Tokie pokyčiai ir skirtumai skatina susimąstyti apie *ego būsenas*.

Fenomenologiškai ego būseną galima aprašyti kaip nuoseklią jausmų sistemą, veiklos požiūriu – kaip nuoseklių elgesio modelių rinkinį. Praktikos požiūriu ego būsena yra jausmų sistema ir su ja susijusi elgesio modelių seka. Visiems individams būdingas ribotas repertuaras ego būsenų, ir kiekviena iš jų yra psichologinė realybė, o ne vaidmuo. Galima suskirstyti būsenas į šias kategorijas: 1) ego būsenos, primenančios tėvus; 2) ego būsenos, autonomiškai nukreiptos objektyviai vertinti realybę; 3) archajiškų liekanų turinčios ir ankstyvojoje vaikystėje įsitvirtinusios, vis dar aktyvios ego būsenos. Šias tris kategorijas galima pavadinti atitinkamai eksteropsichinėmis, neopsichinėmis ir archeopsichinėmis ego būsenomis. Šnekamąja kalba jos vadinamos tiesiog Tėvu, Suaugusiuoju ir Vaiku, ir šios sąvokos paprastai vartojamos daugelyje diskusijų.

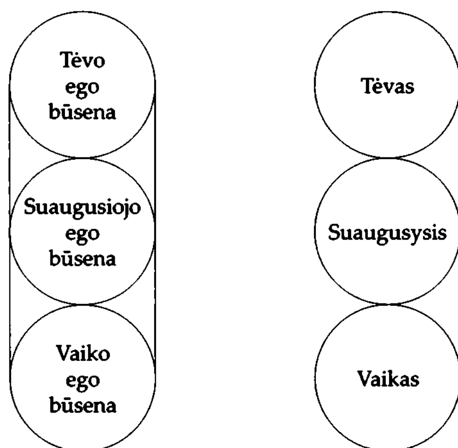
Socialinėje grupėje tam tikru momentu kiekvienas individas demonstruoja Tėvo, Suaugusiojo ar Vaiko ego būseną. Be to, individai skirtingu greičiu gali peršokti iš vienos ego būsenos į kitą. Tokie pastebėjimai leidžia suformuluoti kai kuriuos diagnostinius teiginius. „Tai yra tavo Tėvas" reiškia „Šiuo metu tavo psichinė nuostata tokia, kokia būdavo vieno iš tavo tėvų (ar globėjų), tu reaguoji taip, kaip reaguotų jis, – tokia pati laikysena, tie patys gestai, žodynas, jausmai." „Tai tavo Suaugusysis" – „Tu ką tik savarankiškai ir objektyviai įvertinai situaciją, išdėstei mąstymo procesus ir suformulavai suvoktas problemas ar išvadas nesivadovaudamas išankstinėmis nuostatomis." Sakydami „Tai tavo Vaikas" galvojame, kad „Tu reaguoji taip pat, kaip reaguodavai būdamas mažas vaikas."

Galima apibendrinti:

1. Kiekvienas individas turėjo tėvus (arba juos atstojančius globėjus), ir jame slypi savitas ego būsenų rinkinys, atgaminantis tėvų ego būsenas (kaip jis jas suvokdavo). Tam tikromis aplinkybėmis šios būsenos gali būti suaktyvintos (eksteropsichinis funkcionavimas). Paprasčiau – „Kiekviename slypi jo tėvai."
2. Kiekvienas individas (įskaitant ir vaikus, psichiškai atsilikusius asmenis ir šizofrenikus) pajėgia objektyviai apdoroti duomenis, jei suaktyvinamos atitinkamos ego būsenos (neopsichinis funkcionavimas). Paprasčiau – „Kiekvienas iš mūsų turime Suaugusįjį."
3. Kiekvienas individas kažkada buvo mažas, ir jis turi vaikystėje įsitvirtinusių elgesio apraiškų, kurios tam tikromis aplinkybėmis gali būti suaktyvintos (archeopsichinis funkcionavi-

mas). Paprasčiau – „Kiekvienas viduje turime mažą berniuką arba mergaitę."

1(a) pav. pateikta struktūrinė diagrama. Ji vaizduoja asmenybės visumą – Tėvo, Suaugusiojo ir Vaiko ego būsenas. Jos aiškiai atskirtos viena nuo kitos. Nepatyręs stebėtojas gali nepastebėti jų skirtumų, tačiau tyrėjui, nusprendusiam susipažinti su struktūrine diagnostika, netrukus jie atsiskleidžia kaip itin įspūdingi ir įdomūs. Toliau realūs žmonės bus vadinami tėvais, suaugusiaisiais ar vaikais ir sąvokos rašomos mažąja raide, o ego būsenos – Tėvas, Suaugusysis ir Vaikas – didžiosiomis. 1(b) pav. pateikta supaprastinta struktūrinės diagramos schema.



a) struktūrinė diagrama b) supaprastinta jos forma

1 pav.
Struktūrinė diagrama

Baigiant šį skyrių būtina aptarti galimą painiavą.

1. Žodis „vaikiškas" struktūrinėje analizėje nevartojamas, nes jis turi gana ryškų neigiamą atspalvį. Aprašant Vaiką (archajiška ego būsena) vartojamas posakis „tarsi vaikas", nes jis daugiau biologinio pobūdžio ir „neapaugęs" prietarais. Daugeliu aspektų Vaikas yra vertingiausia asmenybės dalis, individo gyvenimui jis gali suteikti tai, ką tikras vaikas suteikia šeimai – žavesio, malonumo ir kūrybingumo. Jei individo Vaikas sutrikęs ir sergantis, pasekmės gali būti apgailėtinos, bet gali ir turi būti imtasi atitinkamų priemonių padėčiai pagerinti.
2. Tą patį galima pasakyti ir apie žodžių „brandus" ir „nebrandus" vartoseną. Struktūrinėje analizėje nėra „nebrandžių asmenybių". Esama tik žmonių, kurių Vaikas netinkamai ar nemokšiškai vadovauja asmenybei, tačiau jie visi turi ir išbaigtą, puikios struktūros Suaugusįjį, kurį tereikia atskleisti arba suaktyvinti. Ir priešingai, vadinamieji brandūs žmonės yra tie, kuriuos nuolatos kontroliuoja Suaugusysis, tačiau pasitaikius progai jų Vaikas prasiveržia taip, kaip ir visų, ir pasekmės būna gana netikėtos.
3. Tėvas gali iškilti dviem formomis – tiesiogine (kaip aktyvi ego būsena) ir netiesiogine (kaip įtaka). Aktyviai reiškiantis Tėvui, asmuo reaguoja taip, kaip reaguodavo jo tikras tėvas ar motina („Daryk taip, kaip aš"). Kai įtaka netiesioginė, individas reaguoja taip, kaip reaguoti būtų reikalavę tėvai („Daryk ne taip, kaip aš darau, bet kaip liepiu tau daryti"). Pirmuoju atveju asmuo tampa vienu iš tėvų, antruoju – prisitaiko prie jų reikalavimų.
4. Vaiko ego būsena pasireiškia taip pat dviem formomis – *prisitaikiusiu* Vaiku ir *natūraliu* Vaiku. Prisitaikęs Vaikas, atsižvelg-

damas į tai, ko būtų pageidavęs jo tėvas (motina), keičia savo elgesį, tarkime, elgiasi kaip paklusnus arba kaip anksti subrendęs asmuo. Arba jis prisitaiko atsitolindamas ar skųsdamasis. Tad Tėvo įtaka yra priežastis, o prisitaikęs Vaikas – pasekmė. Natūralus Vaikas yra spontaniška raiška, pavyzdžiui, maištavimas arba kūrybingumas. Struktūrinės analizės teiginius iliustruoja alkoholio vartojimo pasekmės. Pirmiausia svarbos netenka Tėvas, tada prisitaikęs Vaikas išsilaisvina iš Tėvo įtakos ir atsipalaiduodamas tampa natūraliu Vaiku.

Paprastai žaidimų analizei pakanka tokio asmenybės struktūros apibūdinimo.

Ego būsenos yra normalūs fiziologiniai reiškiniai. Žmogaus smegenys reguliuoja psichiką, jų veiklos rezultatai tvarkomi ir saugomi kaip ego būsenos. W. Penfieldas ir kiti mokslininkai[1, 2] pateikia konkrečių duomenų, įrodančių šiuos teiginius. Esama įvairių atminties lygių ir sistemų. Tačiau natūraliu būdu patirtis fiksuojama viena kitą keičiančiomis būsenomis. Kiekvienas ego būsenos tipas gyvybiškai būtinas žmogaus organizmui.

Vaikas yra intuicijos,[3] kūrybingumo, spontaniško veržlumo ir džiaugsmo šaltinis.

Suaugusysis būtinas individui išlikti. Jis apdoroja duomenis ir apskaičiuoja galimybes. Tai svarbu efektyviai kuriant santykius su išoriniu pasauliu. Suaugusysis patiria ir pralaimėjimų, ir pasitenkinimo. Pavyzdžiui, norint pereiti greitkelį, kuriuo nepaliaujamai zuja mašinos, reikia apdoroti sudėtingus greičio

[1] Penfield, W. "Memory Mechanisms". *Archives of Neurology & Psychiatry*. 67: 178–198, 1952.
[2] Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*. Little, Brown & Company, Boston, 1954. Ch. XI.
[3] Berne, E. "The Psychodynamics of Intuition." *Psychiatric Quarterly*. 36: 294–300, 1962.

duomenis. Negalima eiti tol, kol nebus apskaičiuota tikimybė, kad kitą greitkelio pusę įmanoma pasiekti saugiai. Pasitenkinimą, kuris kyla iš tokios rūšies sėkmingų apskaičiavimų, teikia ir slidinėjimas, skraidymas, buriavimas bei kiti judrūs sporto žaidimai. Kitas Suaugusiojo uždavinys – reguliuoti Tėvo ir Vaiko veiklą, būti objektyviu jų tarpininku.

Tėvas atlieka dvi pagrindines funkcijas. Pirma, jo dėka individas gali efektyviai atlikti tikro tėvo savo vaikams vaidmenį. Taip užtikrinamas žmonių giminės išlikimas. Ši funkcija ypač reikšminga vaikams augant. Žmonės, vaikystėje tapę našlaičiais, patiria daugiau sunkumų augindami savo vaikus, nei tie, kurie bent iki paauglystės augo su abiem tėvais. Antra, daugelis reakcijų tampa automatiškos, taip sutaupoma daug laiko ir energijos. Daug kas daroma todėl, kad „taip įprasta". Tai išlaisvina Suaugusįjį nuo būtinybės nuolat priimti begalybę banalių sprendimų, todėl jis gali užsiimti svarbesniais reikalais, palikęs rutina virtusius darbus Tėvui.

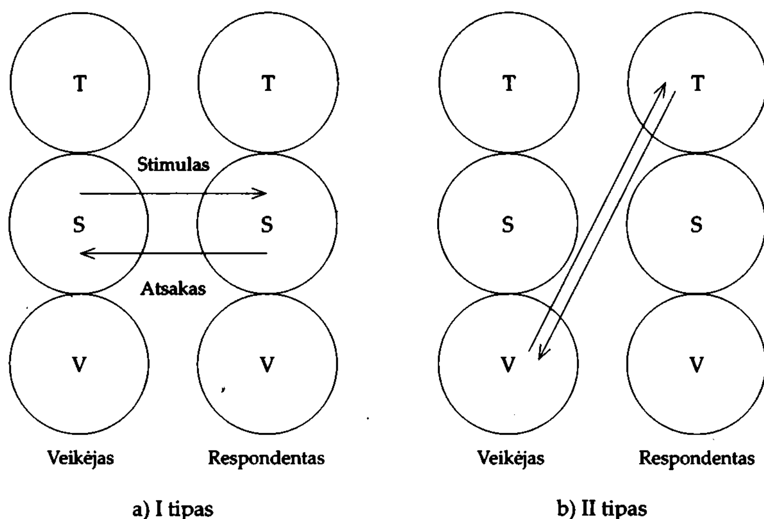
Taigi trys aptarti aspektai turi didžiulę vertę asmenybės išlikimui ir gyvenimui. Juos analizuoti ir pertvarkyti prireikia tada, kai kuris nors sutrikdo sveiką pusiausvyrą. Kiekvienas iš jų – Tėvas, Suaugusysis ir Vaikas – verti vienodos pagarbos ir kiekvienas turi teisėtą savo vietą visaverčiame ir kūrybiškame gyvenime.

Antras skyrius
TRANSAKCINĖ ANALIZĖ

Socialinio bendravimo vienetą vadiname transakcija. Jeigu du ar daugiau žmonių susiduria socialinėje grupėje, anksčiau ar vėliau vienas iš jų pradės kalbėti arba kitaip parodys, kad pastebi kitus. Tai vadiname *transakciniu stimulu*. Tada kitas asmuo pasakys arba padarys ką nors, kas vienaip ar kitaip susiję su šiuo stimulu. Jo atsakymą vadiname *transakciniu atsaku*. Paprasta transakcinė analizė siekia nustatyti, iš kurios ego būsenos kilo transakcinis stimulas, o kuri suteikė transakcinį atsaką. Paprasčiausios transakcijos yra tos, kai ir stimulas, ir atsakas kyla iš abiejų transakcijoje dalyvaujančių asmenų Suaugusiojo. Veikėjas pagal jam pateiktus duomenis įvertinęs, kad instrumentas, kurį dabar turėtų pasirinkti, yra skalpelis, ištiesia ranką. Respondentas, teisingai įvertinęs jo gestą, apskaičiuoja jėgas bei atstumą, ir padeda skalpelį taip, kad rankena būtų tiksliai ten, kur chirurgas (veikėjas) tikisi ją išvysti. Antras pagal paprastumą santykis yra Vaiko ir Tėvo transakcija. Karščiuojantis vaikas paprašo gerti, ir rūpestinga motina paduoda jam stiklinę vandens.

Abi šios transakcijos yra *komplementarios*, arba *papildančiosios*. Atsakas yra tinkamas, toks, kokio tikimasi, jis išplaukia iš natūralios sveikų žmogiškųjų santykių sąrangos. Pirmasis transakcijos tipas pavaizduotas 2(a) pav., tai papildančioji I tipo transakcija. 2(b) pav. parodyta antroji papildančioji II tipo transakcija. Akivaizdu, kad transakcijos vyksta grandinėmis – kiekvienas atsakas tampa stimulu. Pirmoji komunikacijos taisyklė – komunikacija vyks sklandžiai, jei transakcijos bus papildančiosios. Kol transakcijos papildančiosios, komunikacijos trukmė iš principo neribota.

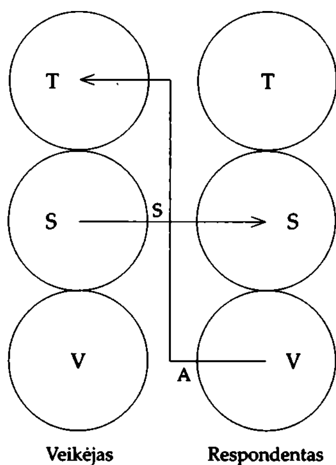
Ši taisyklė nepriklauso nuo transakcijų pobūdžio ir turinio, ją paaiškina tik bendravimo vektorių kryptis. Kai transakcijos papildančiosios, visai nesvarbu, ar du žmonės skleidžia gandus (Tėvas ir Tėvas), ar sprendžia problemą (Suaugusysis ir Suaugusysis), ar drauge žaidžia (Vaikas ir Vaikas arba Tėvas ir Vaikas).



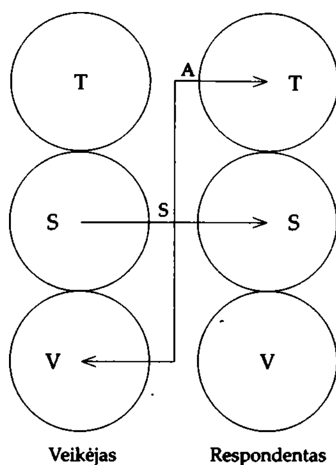
2 pav.
Papildančiosios transakcijos

Priešingai, komunikacija nutrūksta įvykus *susikertančiajai transakcijai*. Įprastinė susikertančioji transakcija, sukelianti daugiausia žmonių tarpusavio santykių sunkumų santuokos, meilės, draugystės ir darbo sferose, pavaizduota 3(a) pav. kaip I tipo susikertančioji transakcija.

Psichoterapeutai daugiausia dėmesio skiria būtent šioms transakcijoms. Tipiškas pavyzdys psichoanalizėje – klasikinė perkėlimo reakcija. Stimulas susieja Suaugusįjį ir Suaugusįjį, pa-



a) I tipas

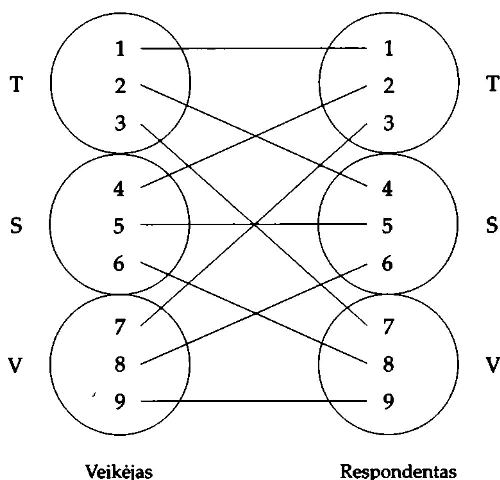


b) II tipas

3 pav.
Susikertančios transakcijos

vyzdžiui, „Gal reikėtų aptarti, kodėl pastaruoju metu mes tiek daug geriame?" arba „Gal žinai, kur mano rankogalių sąsagos?" Tinkamas Suaugusiojo atsakas būtų: „Gal ir reikėtų. Iš tiesų aš ir pats norėčiau žinoti!" arba „Ant stalo." Jei respondentas užsiplieskia, pasigirsta tokie atsakymai: „Tu amžinai mane kritikuoji, kaip ir mano tėvas" arba „Amžinai dėl visko kaltini mane." Pagal transakcinę diagramą abu šie atsakymai yra „Vaikas ir Tėvas" tipo, nes vektoriai susikerta. Tokiu atveju problemų, susijusių su gėrimu ar rankogalių sąsagomis, sprendimą suaugusių žmonių lygmeniu teks atidėti, kol pavyks pergrupuoti vektorius. Tai gali užtrukti nuo kelių mėnesių (jei tai padažnėjęs alkoholio vartojimas) iki kelių sekundžių (jei tai situacija su sąsagomis). Arba veikėjas turi pereiti į Tėvo būseną, kad papildytų staiga suaktyvėjusį respondento Vaiką, arba vėl turėtų būti suaktyvintas respon-

dento Suaugusysis, kad papildytų veikėjo Suaugusįjį. Jei namų tvarkytoja maištauja atsisakydama plauti indus, tai Suaugusiojo ir Suaugusiojo pokalbis apie indus baigtas. Toliau gali vykti arba Vaiko ir Tėvo diskusija, arba Suaugusiųjų diskusija apie tai, ar ji toliau dirbs šį darbą.



4 pav.
Santykių diagrama

3(b) pav. pavaizduota susikertančiosios I tipo transakcijos priešybė. Tai psichoterapeutui pažįstama priešpriešinio perkėlimo (kontraperkėlimo) reakcija, kai pacientas pasako kokią nors objektyvią Suaugusiojo lygmens pastabą, o terapeutas „sukryžiuoja" vektorius – atsako jam tarsi su vaiku besikalbantis tėvas. Tai susikertančioji II tipo transakcija. Kasdieniame gyvenime į klausimą „Gal žinai, kur mano rankogalių sąsagos?" dažnai atsakoma „Kodėl tu niekada nežinai, kur tavo daiktai? Juk nebesi vaikas."

Santykių diagrama (4 pav.) vaizduoja devynis įmanomus veikėjo ir respondento bendravimo vektorius. „Psichologiškai lygios" papildančiosios transakcijos yra $(1–1)^2$, $(5–5)^2$ ir $(9–9)^2$. Esama dar trijų kitų papildančiųjų transakcijų (2–4) (4–2), (3–7) (7–3) ir (6–8) (8–6). Visi kiti deriniai yra susikertančiosios transakcijos, diagramoje matomos kaip susikertančios tiesės, pvz., (3–7) (3–7). Rezultatas – du tylintys, vienas į kitą piktai žvelgiantys žmonės. Jei nė vienas iš jų nenusileis, bendravimas baigsis, ir jiems teks išsiskirti. Įprasčiausi sprendimai būtų vienam nusileisti ir pereiti į (7–3) pozicijas, kurios baigsis žaidimu „Maištas". Dar geriau abiem pereiti į $(5–5)^2$ pozicijas, tokiu atveju jie abu tiesiog prapliups juoku arba paspaus vienas kitam ranką.

Paprastos papildančiosios transakcijos dažniausiai būdingos paviršutiniškiems darbo ir socialiniams santykiams, ir jas gana greitai gali suardyti susikertančiosios transakcijos. Paviršutiniškas santykis apsiriboja paprastosiomis papildančiosiomis transakcijomis. Tokie santykiai dažnai būdingi įvairioms veiklos rūšims, ritualams ir neįpareigojančiam bendravimui. Sudėtingesnės būna *slaptosios transakcijos,* kai vienu metu pasireiškia daugiau nei dvi ego būsenos. Ši transakcijų kategorija ir sudaro žaidimų pagrindą. Pardavėjai būna ypač įgudę *trikampėse transakcijose,* apimančiose tris ego būsenas. Žiaurų, tačiau vaizdingą pardavimo žaidimą atskleidžia šis trumputis pokalbis.

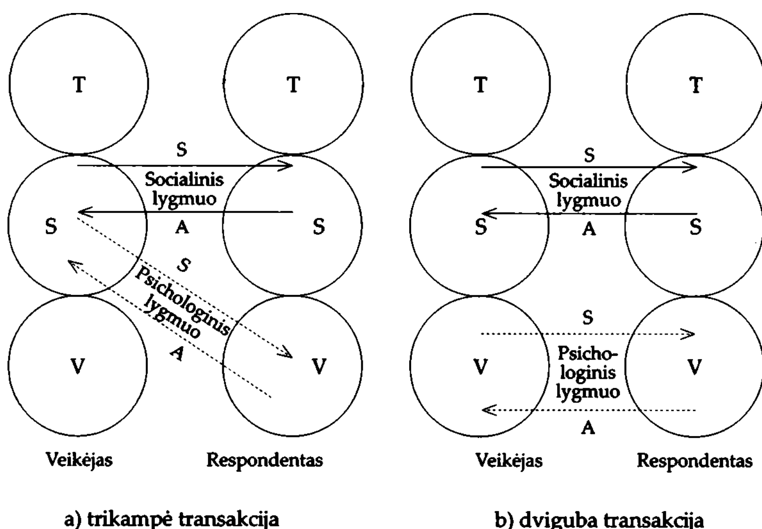
Pardavėjas: „Šitas geresnis, tačiau šito jūs sau negalite leisti."

Namų šeimininkė: „ Kaip tik šitą aš ir pirksiu."

5(a) pav. pateikta šios transakcijos analizė. Pardavėjas, kaip Suaugusysis, konstatuoja du objektyvius faktus: „Šitas geresnis" ir

„Šito jūs neįpirksite." Tai neva skiriama namų šeimininkės Suaugusiajai, jos Suaugusioji turėtų atsakyti: „Jūs teisus ir dėl vieno, ir dėl kito." Tačiau slaptąjį (arba *psichologinį*) vektorių profesionaliai parengtas ir patyręs pardavėjo Suaugusysis nukreipia į namų šeimininkės Vaiką. Kad sprendimas teisingas, patvirtina Vaiko atsakymas, iš tikrųjų pasakoma: „Nesvarbu, kokios bus finansinės pasekmės, aš įrodysiu šiam arogantiškam vyrukui, kad nesu blogesnė už kitus jo klientus." Abiem lygmenimis transakcija yra papildančioji, nes moters atsakymas priimamas už gryną pinigą, kaip Suaugusiojo sutikimas pirkti.

Dviguba slaptoji transakcija apima keturias ego būsenas ir dažniausiai ją galima pastebėti flirto žaidimuose.



a) trikampė transakcija

b) dviguba transakcija

5 pav.
Slaptosios transakcijos

Kaubojus: „Ateikit, apžiūrėsite klojimą."

Viešnia: „Dievinu klojimus nuo to laiko, kai buvau maža mergaitė."

Pagal 5(b) pav. socialiniu lygmeniu tai Suaugusiųjų pokalbis apie klojimus, tačiau psichologiniu lygmeniu tai Vaikų pokalbis apie sekso žaidimus. Atrodytų, kad iniciatyva priklauso Suaugusiajam, tačiau, kaip ir daugelyje žaidimų, rezultatą nulemia Vaikas, ir šio pokalbio dalyviai gali vienas kitą gerokai nustebinti.

Taigi transakcijas galima klasifikuoti – papildančiosios arba susikertančiosios, paprastosios arba slaptosios, o slaptosios dar gali būti trikampės ir dvigubos.

Trečias skyrius

PROCEDŪROS IR RITUALAI

Transakcijos paprastai vyksta tam tikromis sekomis. Tos sekos nėra atsitiktinės, jos numatomos. Seka suplanuojama iš kurios nors vienos ego būsenos – Tėvo, Suaugusiojo ar Vaiko. Ją nulemia visuomenė, konkreti situacija arba asmens individualumas. Prisitaikymo poreikis reikalauja, kad, kol patikrinama kiekviena socialinė situacija, Vaiką pridengtų Tėvas arba Suaugusysis. Vaikas dažniausiai planuoja jau patirtas asmeniškas ir artimumo situacijas.

Paprasčiausios socialinės veiklos formos yra procedūros ir ritualai. Kai kurios iš jų universalios, kai kurios vietinės, tačiau ir vienų, ir kitų turi būti išmokstama. *Procedūra* yra paprastųjų, papildančiųjų Suaugusiojo transakcijų seka, kuri padeda manipuliuoti realybe. Realybė apibūdinama dviem aspektais – statiniu ir dinaminiu. *Statinė realybė* apima visą įmanomą Visatos materialią sąrangą. Pavyzdžiui, aritmetiką sudaro teiginiai apie statinę realybę. *Dinaminę realybę* apibūdintume kaip visų Visatos energijos sistemų tarpusavio sąveikos galimybes. Pavyzdžiui, chemiją sudaro teiginiai apie dinaminę realybę. Procedūros pagrįstos duomenų apdorojimu bei tikimybiniais *materialios* realybės įvertinimais, ir tobuliausia jų forma pasiekiama profesionaliomis technikomis. Lėktuvo pilotavimas ir apendikso šalinimas yra procedūros. Psichoterapija yra procedūra tol, kol ją kontroliuoja terapeuto Suaugusysis, ji nėra procedūra, kai seanso eigai ima vadovauti Tėvas arba Vaikas. Procedūros planavimą nulemia realybė, kurią įvertina veikėjo Suaugusysis.

Procedūros vertinamos pagal du kriterijus. Sakome, kad procedūra efektyvi, kai veikėjas kaip įmanoma geriau pasinau-

doja jam prieinamais duomenimis ir patirtimi, nepriklausomai nuo to, ar turi pakankamai žinių. Jei Tėvas ar Vaikas trukdo Suaugusiajam apdoroti duomenis, procedūra *užteršiama* ir tampa ne tokia efektyvi. Procedūros *efektyvumas* vertinamas pagal rezultatus. Taigi efektyvumas yra psichologinis kriterijus, o rezultatyvumas – materialusis. Vienoje tropikų saloje vietinis karo gydytojo padėjėjas buvo itin įgudęs šalinti kataraktą. Jis turėjo žinių, kurių dėka pasiekdavo itin gerų rezultatų, bet vis dėlto išmanė mažiau nei europietis karo gydytojas, tad ir efektyvumas buvo mažesnis. Europietis gydytojas pradėjo smarkiai girtuokliauti, tad jo efektyvumas sumažėjo, nors iš pradžių rezultatyvumas buvo toks pat. Ilgainiui jam ėmė drebėti rankos, tad padėjėjas pralenkė jį ne tik efektyvumu, bet ir rezultatyvumu. Iš pavyzdžio matyti, kad abu minėtus kriterijus geriausiai gali įvertinti tos srities procedūrų specialistas – efektyvumą galima įvertinti asmeniškai susipažinus su veikėju, o rezultatyvumą – apibendrinus rezultatus.

Dabartiniu požiūriu *ritualas* yra paprastųjų papildančiųjų transakcijų, suplanuotų išorinių socialinių jėgų, stereotipinė serija. Neformalus ritualas, pvz., viešas atsisveikinimas, iš esmės yra toks pat, bet gali labai skirtis jo detalės, priklausomai nuo vietovės. Formalus ritualas, pavyzdžiui, mišios Romos katalikų bažnyčioje, nepalieka galimybės rinktis. Ritualo formą nulemia Tėvo tradicija, bet paprastesniais atvejais panašų, nors ir trumpalaikį poveikį gali turėti šiuolaikiškesnės Tėvo įtakos. Kai kurie ypatingi istorinę ar antropologinę vertę turintys formalūs ritualai susideda iš dviejų fazių. 1 fazė – transakcijos vykdomos laikantis griežtų Tėvo apribojimų, 2 fazė – Tėvas nuolaidžiauja, o Vaikui suteikiama kone visiška transakcijų laisvė, kurios rezultatas – orgija.

Dauguma pirmapradžių formalių ritualų buvo smarkiai užterštos, tačiau pakankamai rezultatyvios procedūros, kurios ilgainiui, keičiantis aplinkybėms susilpnėjo, tačiau vis dar išlaikė savo, kaip tikėjimo akto, naudingumą. Kaip transakcijos, jie leidžia išvengti kaltės jausmo ir gauti atlygį už paklusnumą tradiciniams Tėvo reikalavimams. Ritualai teikia saugų, padrąsinamą (t. y. „nuo blogos akies saugantį"), dažnai ir malonų laiko struktūrinimo būdą.

Žaidimų analizei reikšmingesni yra neformalūs ritualai, kurių tipiškiausi – amerikietiškieji pasisveikinimo ritualai.

1 A: „Hi!" (Sveiki, labas rytas.)
1 B: „Hi!" (Sveiki, labas rytas.)
2 A: „Na kaip, pagaliau atšilo?" (Kaip laikotės?)
2 B: „Atrodo, bet gali lyti." (Gerai. O jūs?)
3 A: „Na, laikykitės." (Gerai.)
3 B: „Na taip, susitiksime."
4 A: „Iki."
4 B: „Iki."

Akivaizdu, toks pasisveikinimas nėra skirtas informacijai perteikti. Jei ir esama kokios nors informacijos, ji apdairiai nutylima. Ponas A gali užtrukti penkiolika minučių, kol pasakys, kaip jam sekasi, o ponas B, kuris tėra atsitiktinis pažįstamas, neketina jam skirti tiek laiko. Šią transakcijų seriją galima pavadinti „aštuonių paglostymų ritualu". Jeigu A ir B skubėtų, jie pasitenkintų ir dviejų paglostymų ritualu: „Sveikas – sveikas." Jei būtų senamadiški Rytų valdovai, jiems greičiausiai tektų atlikti dviejų šimtų paglostymų ritualą prieš pradedant aptarinėti reikalus. Transakcinės analizės žargonu galima būtų pasakyti, kad šioje situacijoje

A ir B mažumėlę pagerino vienas kito savijautą. Kol kas jų „stuburai nebus iškrypę", ir jie vienas kitam už tai dėkingi.

Toks ritualas remiasi atsargiais, intuityviais abiejų šalių apskaičiavimais. Šioje pažinties stadijoje jie nusprendžia, kad kaskart susitikę skolingi vienas kitam keturis paglostymus, tačiau ne dažniau nei vieną kartą per dieną. Jei jie netrukus ir vėl susitiks, tarkime, po pusvalandžio ir neturės jokio kito reikalo, dėl kurio tektų bendrauti, praeis vienas pro kitą be jokio ženklo arba vos linktelės vienas kitam. Daugiausia, ką jie gali padaryti, tai tarstelėti: „Sveikas – sveikas". Tai taikoma ne tik trumpiems laiko intervalams, bet ir kelių mėnesių laikotarpiams. Dabar pažvelkime į ponus C ir D, kurie susitinka maždaug kartą per dieną, pasikeičia vienu paglostymu „Sveikas – sveikas" ir nueina kiekvienas savo keliu. Ponas C mėnesiui išvyksta atostogų. Grįžęs kaip paprastai susitinka poną D. Jei tokia proga ponas D tepasakys „sveikas", ponas C įsižeis – jo „stuburas šiek tiek iškryps". Jie skolingi vienas kitam apie trisdešimt paglostymų. Juos galima suspausti į keletą transakcijų, jeigu tos transakcijos pakankamai empatiškos. Jeigu ponas D laikytųsi tinkamo scenarijaus, jo tekstas skambėtų maždaug taip (čia kiekvienas „intensyvumo" arba „susidomėjimo" vienetas atitinka vieną paglostymą).

1 D: „Sveikas!" (1 vienetas)

2 D: „Pastaruoju metu tavęs nemačiau." (2 vienetai)

3 D: „ A, ar tikrai? Tai kur buvai išvykęs?" (5 vienetai)

4 D: „Na, na, įdomu. Na ir kaip?" (7 vienetai)

5 D: „Na, atrodai tai tikrai gerai. " (4 vienetai) „Ar ir šeima vyko kartu?" (4 vienetai)

6 D: „Na, tai džiaugiuosi matydamas tave grįžusį" (4 vienetai)

7 D: „Tai iki." (1 vienetas).

Po tokio pokalbio ponas D gauna 28 paglostymus. Ir jis, ir ponas C žino, kad už likusius trūkstamus paglostymus atsiteis kitą dieną, tad dabar jie lygūs. Po dviejų dienų jie vėl galės pereiti prie savo „dviejų paglostymų" bendravimo: „Sveikas – sveikas." Tačiau dabar jie „vienas kitą geriau pažįsta". Ir vienas, ir kitas žino, jog abu yra patikimi partneriai, ir tai gali praversti jiems susidūrus socialinėje erdvėje.

Vertėtų aptarti ir priešingą atvejį. Tarp ponų E ir F susiklostė dviejų paglostymų ritualas „Sveikas – sveikas." Kartą atlikęs šį ritualą, ponas E, užuot nuėjęs, stabteli ir paklausia: „Kaip laikaisi?" Jie kalbasi:

1 E: „Sveikas!"
1 F: „Sveikas!"
2 E: „Kaip laikaisi?"
2 F (*nustebęs*): „Puikiai. O tu?"
3 E: „Viskas kuo puikiausiai. Na kaip, pagaliau atšilo?"
3 F: „Taip (*atsargiai*). Ar tik nesirengia lyti?"
4 E: „Malonu buvo vėl pasimatyti."
4 F: „Na taip, man irgi. Atsiprašau, bet turiu skubėti į biblioteką, kol neuždarė. Iki pasimatymo."
5 E: „Iki pasimatymo."

Nueidamas ponas F pagalvoja: „Kažin kas jam dabar taip staiga nutiko? Gal jis pardavinėja draudimą ar ką?" Transakcine kalba tai reiškia: „Jis man tėra skolingas vieną paglostymą, kodėl tada pasiūlė penkis?"

Dar paprasčiau tikrai transakcinę, dalykišką šių paprastų ritualų prigimtį atskleidžia situacija, kai ponas G tarsteli „sveikas", o ponas H praeina nė neatsakydamas. Ponas G sureaguos:

„Kas jam nutiko?" Iš tikrųjų tai reiškia: „Aš jį paglosčiau, tačiau jis man neatsilygino tuo pačiu." Jei ponas H ir kitąkart praeis pro šalį nereaguodamas, jeigu jis taip pat elgsis ir su kitais pažįstamais, netrukus bendruomenė ims aptarinėti jo elgesį.

Kartais sunku atskirti procedūrą ir ritualą. Diletantai dažnokai profesines procedūras vadina ritualais, nors iš tikrųjų kiekviena transakcija gali remtis sveika, kartais gyvybiškai svarbia patirtimi. Tik diletantas neturi išsilavinimo, kad tai įvertintų. Ir atvirkščiai – specialistai linkę racionalizuoti ritualų elementus, kurie šiek tiek susiję ir su procedūromis, ir visiškai nepaisyti skeptikų, kurie neva yra nekvalifikuoti ir nepasirengę suprasti procedūrų, nuomonės. Vienas iš būdų, kaip užkietėję profesionalai gali pasipriešinti naujoms protingoms procedūroms, yra pasišaipyti iš jų kaip iš ritualų. Todėl I. Ph. Semmelweisą ir kitus novatorius ištiko būtent toks likimas.

Ir procedūros, ir ritualai yra stereotipiški. Pagal pirmąją transakciją galima numatyti visą transakcijų seką, nes jos rutuliojasi tam tikra tvarka, jeigu, žinoma, šios eigos nesutrikdo kokios nors ypatingos aplinkybės. Procedūrų ir ritualų skirtumą nulemia skirtingi šaltiniai: procedūras programuoja Suaugusysis, o ritualų schemas nustato Tėvas. Individai, kurie jaučiasi suvaržyti ar nėra įgudę atlikti ritualų, kartais stengiasi jų išvengti – pakeičia juos procedūromis. Pavyzdžiui, per vakarėlį jiems patinka padėti šeimininkei paruošti arba patiekti svečiams maisto ir gėrimų.

Ketvirtas skyrius

NEĮPAREIGOJANTIS BENDRAVIMAS

Neįpareigojantis bendravimas vyksta įvairaus sudėtingumo socialinėse ir laiko matricose, tad ir jo formos skiriasi sudėtingumu. Jei transakcija laikoma socialinio bendravimo vienetu, tai tam tikrose situacijose galima įžvelgti elementą, vadinamą paprastu neįpareigojančiu bendravimu. Tai pusiau ritualinių, paprastųjų, papildančiųjų transakcijų, sutelktų ties viena tema, seka, kuria visų pirma siekiama sustruktūrinti laiko intervalą. Intervalo pradžia ir pabaiga paprastai pažymima procedūromis arba ritualais. Transakcijos planuojamos taip, kad kiekviena šalis per šį laiką sulauktų kuo daugiau naudos (arba atlygio). Kuo geriau transakcijos dalyvis prisitaikęs, tuo daugiau laimi. Neįpareigojantis bendravimas paprastai vyksta vakarėliuose arba tuomet, kai laukiama formalaus susirinkimo pradžios. Laukimui būdinga tokia pati struktūra bei dinamika kaip ir „vakarėliams". Neįpareigojantis bendravimas gali virsti „paplepėjimu", arba laukiantieji gali pradėti rimtai kalbėtis, net ginčytis. Kokteilių vakarėlis tampa panašus į galeriją, kurioje daugybė svečių demonstruoja įvairias neįpareigojančio bendravimo formas. Viename kambario gale keletas žmonių žais „Tėvų susirinkimą", kitame vyks „Psichiatrijos" forumas, trečiame – spektaklis „Ar kada buvote..." arba „Kur dingo?", ketvirtame – „General Motors", dar kitur rinksis moterys, kurios nori žaisti „Virtuvę" arba „Drabužių spintą". Visuose kampeliuose veiksmas rutuliojasi beveik identiškai, skiriasi tik vardai, ir toks pats veiksmas tuo pačiu metu vyksta kokiame tuzine tame rajone vykstančių vakarėlių. Tam tikriems socialiniams sluoksniams būdingas tam tikras tipiškas neįpareigojantis bendravimas.

Neįpareigojantį bendravimą galima klasifikuoti įvairiai. Išoriniai veiksniai yra sociologiniai (lytis, amžius, šeimos padėtis, kultūriniai, rasiniai ar ekonominiai veiksniai). Abi temos – „General Motors" (automobilių palyginimas) ir „Kas laimėjo" (sportas) – tai „Vyrų kalbos". „Pirkiniai", „Virtuvė" ir „Drabužių spinta" yra „Moterų kalbos". „Kabinti" labiau būdingas jauniems žmonėms, o įžengę į brandesnį amžių paprastai jie kalbasi tema „Pajamos ir išlaidos". Yra ir kitų „Trumpų mandagių pokalbių" variantų. „Kaip pagaminti?" – puikiai tinka trumpoms kelionėms lėktuvu. Pokalbis „Kiek kainuoja?" populiarus tarp žemesnio lygio barų lankytojų. „Ar kada buvote (kokioje nors nostalgiškoje vietoje)" – vidurinio sluoksnio (dažniausiai pagyvenusių prekybininkų) žaidimas. „Ar pažįstate..." – viengungių žaidimas. „Kas nutiko senajam gerajam Džou?" dažnai žaidžiamas aptariant verslo sėkmes bei nesėkmes. „Ryte po" (kokios siaubingos pagirios) ir „Martini" (o aš žinau dar geresnį būdą) – tipiški kai kurių ambicingų jaunų žmonių žaidimai.

Struktūrinė transakcijų klasifikacija gerokai asmeniškesnė. „Tėvų susirinkimas" gali būti žaidžiamas trimis lygmenimis. Vaiko ir Vaiko lygmeniu jis įgauna žaidimo „Kaip tu tvarkaisi su nepaklusniais tėvais?" formą. Suaugusiojo ir Suaugusiojo „Tėvų susirinkimas" populiarus tarp jaunų, gerai išsilavinusių mamų. Žaidžiant vyresniems žmonėms ši transakcija neretai įgyja dogmatišką Tėvo ir Tėvo formą „Nepilnamečių nusikalstamumas". Susituokusios poros kartais žaidžia „Pasakyk jiems, brangusis...", kai žmona atlieka Tėvo vaidmenį, o vyras elgiasi tarsi per anksti subrendęs vaikas. „Žiūrėk, mama, tik be rankų" yra kita panaši Vaiko ir Tėvo neįpareigojančio bendravimo forma, tinkama bet kurio amžiaus žmonėms, retsykiais droviai adaptuojama kaip „Po velnių, vaikinai".

Dar labiau įtikinama yra psichologinė neįpareigojančio bendravimo rūšių klasifikacija. Ir „Tėvų susirinkimas", ir „Psichiatrija" gali būti žaidžiami projekcine arba introjekcine forma. Projekcinio tipo „Tėvų susirinkimo" analizė pateikta 6(a) pav., ji paremta Tėvo ir Tėvo paradigma:

A: „Jei nebūtų iširusių šeimų, tai nebūtų ir nusikalstamumo."
B: „Taip, bet priežastis ne vien ta. Net geruose namuose vaikų nebemoko padoriai elgtis, kaip būdavo anksčiau."

Introjekcinio tipo „Tėvų susirinkimo" eiga maždaug tokia (Suaugusysis ir Suaugusysis):

Č: „Aš tiesiog negaliu būti gera mama."
D: „Gali kiek nori stengtis, jie vis viena neužauga tokie, kokius norėtum matyti. Belieka tik svarstyti, ar teisingai auklėjai, kokių klaidų padarei."

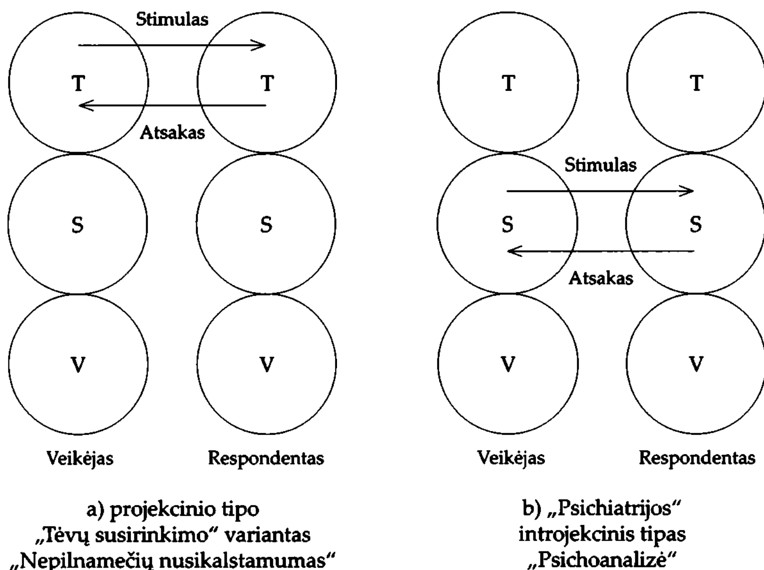
„Psichiatrijos" projekcinio tipo transakcija gali įgauti Suaugusiojo ir Suaugusiojo formą:

E: „Manau, kad tave taip elgtis verčia kažkokia nesuvokta oralinė frustracija."
F: „Man atrodo, kad tavo agresija puikiai sublimuota."

6(b) pav. vaizduojamas „Psichiatrijos" žaidimo introjekcinis tipas, kitas Suaugusiojo ir Suaugusiojo neįpareigojančio bendravimo atvejis.

G: „Šis paveikslas man reiškia tik terlionę."
H: „Man tapyba tėra bandymas įtikti tėvui."

Toks neįpareigojantis bendravimas ne tik suteikia laikui struktūrą ir pasiūlo abiem šalims tinkamą paglostymų sistemą, bet atlieka ir papildomą socialinės atrankos funkciją. Kol vyksta neįpareigojantis bendravimas, kiekvieno žaidėjo Vaikas budriai stebi kitų dalyvių galimybes. Vakarėliui pasibaigus, kiekvienas asmuo jau būna išsirinkęs žaidėjus, su kuriais norėtų žaisti, ir atstūmęs kitus, net jeigu jie buvo ir labai malonūs.



a) projekcinio tipo
„Tėvų susirinkimo" variantas
„Nepilnamečių nusikalstamumas"

b) „Psichiatrijos"
introjekcinis tipas
„Psichoanalizė"

6 pav.
Neįpareigojantis bendravimas

Neįpareigojančio bendravimo dalyvis pasirenka tuos asmenis, kurie atrodo tinkami kandidatai plėtoti sudėtingesnį santykį – žaidimą. Tokia atrankos sistema iš esmės yra nesąmoninga ir intuityvi.

Ypatingais atvejais atrankos procese Suaugusysis nugali Vaiką. Tai aiškiai rodo draudimo agento pavyzdys. Jis tobulai

įvaldęs neįpareigojančio bendravimo formas. Žaidžiant jo Suaugusysis atidžiai klausosi, įsidėmi potencialius klientus, pasirenka tuos, su kuriais norėtų ir vėl susitikti. Draudimo agento įgūdžiai žaisti ar sugebėjimas puikiai sutarti su žmonėmis atrankos procesui visiškai nesvarbūs, nes dažniausiai jis remiasi šalutiniais veiksniais – pavyzdžiui, klientų mokumu.

Neįpareigojančiam bendravimui būdingas specifinis aspektas. Pavyzdžiui, žaidimai „Vyrų kalbos" bei „Moterų kalbos" kartu nežaidžiami. Tie, kas įsijautę nuoširdžiai žaidžia „Ar kada buvote...", susierzins, jeigu koks nors įsibrovėlis užsimanys žaisti „Kiek kainuoja avokadai?" arba „Ryte po". Asmenys, žaidžiantys projekcinį „Tėvų susirinkimą" pasipiktins, jeigu įsiverš introjekcinio „Tėvų susirinkimo" žaidėjai, nors atvirkštinis variantas paprastai sukelia daugiau pasipiktinimo.

Neįpareigojantis bendravimas padeda susipažinti. Kartais pažintis gali peraugti į draugystę. Grupelė moterų, kurios kiekvieną rytą susirenka išgerti kavos ir neįpareigojančiai pabendrauti tema „Nusižengėlis vyras", veikiausiai šaltai sutiks naują kaimynę, kuri mieliau žaistų „Pažvelkime į vyrus iš gerosios pusės". Jei jos susirenka pasiskųsti savo vyrais, jų bendravimą sutrikdys naujokė, girianti savo vyrą. Ši atvykėlė ilgai jų draugijoje neišbus. Jei kokteilių vakarėlyje kas nors nori pereiti iš vieno kampo į kitą, jam teks arba prisidėti prie neįpareigojančio bendravimo, kuris vyksta naujoje vietoje, arba meistriškai „perjungti" visą pokalbį į naują kanalą. Suprantama, gera šeimininkė iškart ima vadovauti situacijai ir naujai pasirodžiusiajam pateikia programą: „Mes kaip tik žaidėme projekcinį „Tėvų susirinkimą", ką jūs apie tai manote?" arba „Na, merginos, užteks, jūs jau taip ilgai žaidžiate „Drabužių spintą", ponas J yra rašytojas

(politikas, chirurgas), ir neabejoju, kad jis norėtų pažaisti „Žiūrėk, mama, be rankų." Tiesa, pone J?"

Neįpareigojantis bendravimas sutvirtina pasirinktą vaidmenį ir gyvenimo poziciją. Vaidmens samprata panaši į tai, ką C. G. Jungas vadino *persona,* tik šiuo atveju vaidmuo giliai įsišaknijęs individo fantazijoje. Projekciniame „Tėvų susirinkime" vienas žaidėjas gali atlikti griežto Tėvo vaidmenį, kitas – teisingo Tėvo, trečias – pataikaujančio Tėvo, o ketvirtas – paslaugaus Tėvo. Visi keturi patiria Tėvo ego būseną, tačiau kiekvienas skirtingai. Kiekvieno žaidėjo vaidmuo patvirtinamas, jeigu jį pripažįsta kiti žmonės, vaidmuo nesukelia jų priešiškumo arba bet koks kylantis priešiškumas jį tik labiau sustiprina, arba jam pritaria (pasikeičia „paglostymais") tam tikro tipo žmonės.

Vaidmens patvirtinimas sutvirtina individo *poziciją,* ir tai vadinama neįpareigojančio bendravimo teikiamu *egzistenciniu* atlygiu. Pozicija remiasi nuostatomis, kurios veikia visas individo transakcijas. Be to, ji nulemia ir žmogaus ateitį. Pozicija gali būti daugiau ar mažiau absoliuti. Tipiškos gyvenimo pozicijos, leidžiančios žaisti projekcinius „Tėvų susirinkimo" variantus – „Visi vaikai blogi!", „Visi kiti vaikai blogi!", „Visi vaikai liūdni!", „Visi vaikai persekiojami!" Šios pozicijos nulemia griežto, teisingo, pataikaujančio arba paslaugaus Tėvo vaidmenį. Pozicija pirmiausia atsiskleidžia per mentalinę *nuostatą,* kurią ji ir suformuoja, kaip tik šia nuostata individas remiasi atlikdamas jo vaidmenį sudarančias transakcijas.

Pasirinktos pozicijos įtvirtinamos labai anksti – nuo pirmųjų ar antrųjų iki septintųjų gyvenimo metų, t. y. gerokai anksčiau nei individas yra pajėgus ar pakankamai patyręs, kad galėtų rimtai įsipareigoti. Iš individo pozicijos galima spręsti apie jo

vaikystę. Jei neįsikiša kiti asmenys ar nesukliudo netikėti įvykiai, visą likusį gyvenimą jis stengiasi sutvirtinti savo poziciją ir įveikti grėsmingas situacijas arba jų išvengti, arba manipuliuoja tam tikrais elementais tam, kad grėsmės virstų naudingomis aplinkybėmis. Neįpareigojantis bendravimas yra stereotipinis, nes ir tikslai stereotipiniai. Žmonės entuziastingai pasineria į jį, nes neįpareigojantis bendravimas teikia ypatingą atlygį, juk malonu bendrauti su žmonėmis, kurie suinteresuoti konstruktyviai ir geranoriškai apsaugoti savo poziciją.

Neįpareigojantį bendravimą kartais sunku atskirti nuo veiklos, gana dažnas jų derinys. Daugelį neįpareigojančio bendravimo formų, pvz., „General Motors" variantą, sudaro pokalbis, kai tereikia užbaigti sakinius pasirinkus vieną iš kelių atsakymų:

> A: „Man patinka „Ford" („Chevrolet", „Plymouth") labiau nei „Chevrolet" („Ford", „Plymouth"), nes..."
> B: „Na, matai. Aš pirkčiau „Ford" („Chevrolet", „Plymouth"), o ne „Chevrolet" („Ford", „Plymouth"), nes..."

Akivaizdu, tokiais stereotipiniais sakiniais gali būti perduodama ir naudinga informacija. Dar galima paminėti kelis kitus įprastus neįpareigojančio bendravimo variantus. „Ir aš" dažnai yra „Argi tai ne siaubinga?" variantas. „Kodėl jie ne..." mėgstama namų šeimininkių bendravimo forma. „Na, tada..." yra Vaiko ir Vaiko neįpareigojančio bendravimo variantas. „Nagi sugalvokime" (ką veikti) žaidžia nusikalsti linkę nepilnamečiai arba paišdykauti sumanę suaugusieji.

Penktas skyrius

ŽAIDIMAI

1. Apibrėžtis

Žaidimas yra nenutrūkstanti papildančiųjų transakcijų serija, turinti aiškiai apibrėžtą ir numatomą baigtį. Tai periodiškai pasikartojančių transakcijų seka, dažnai išoriškai tarsi ir įtikinama, tačiau turinti slaptą motyvaciją, arba paprasčiau, tai – „žabangų" ar „gudrybių" seka. Žaidimus galima atskirti nuo procedūrų, ritualų ir neįpareigojančio bendravimo pagal du požymius: 1) slaptą pobūdį; 2) teikiamą atlygį. Procedūros gali būti sėkmingos, ritualai paveikūs, neįpareigojantis bendravimas naudingas, tačiau visi jie pagal apibrėžtį atviri, jiems būdingas varžymosi elementas, tačiau ne konfliktas. Jų pabaiga gali būti sensacinga, tačiau ne dramatiška. Kita vertus, kiekvienas žaidimas iš esmės yra negarbingas ir jo padariniai dramatiški, sukeliantys ne tik jaudulį.

Be žaidimų, yra dar vienas neaptartas socialinės veiklos tipas – operacijos. *Operacija* yra paprasta transakcija ar seka transakcijų, kurių imamasi siekiant konkretaus tikslo. Jei žmogus atvirai prašo patarimo ir jo sulaukia, tai vadinama operacija. Jei žmogus, paprašęs patarimo, panaudoja jį prieš jam patarusį asmenį, tai jau yra žaidimas. Išoriškai žaidimas atrodo tarsi operacijų seka, tačiau atlygis įrodo, kad šios „operacijos" iš tiesų tebuvo *manevrai,* žaidimo ėjimai, o ne nuoširdūs prašymai.

Pavyzdžiui, „draudimo" žaidimas. Jei draudimo agentas yra užkietėjęs žaidėjas, tai nesvarbu, kur ir apie ką jis kalba, iš tiesų jam terūpi nauji klientai. Jis nuolat ieško naujos aukos. Tas pat būdinga ir „nekilnojamojo turto" žaidimui, „pižamų žaidi-

mui" ir kitiems panašiems užsiėmimams. Nors paprasto pašnekesio metu draudimo agentui būdingas neįpareigojantis bendravimas (artimiausias variantas yra „Pajamos ir išlaidos"), už jo draugiškumo dažniausiai slypi daug profesionalių manevrų. Jis siekia išgauti profesiniu požiūriu svarbios informacijos. Tuzinai žurnalų rašo apie komercinius manevrus, sėkmingus žaidimus ir žaidėjus (dėmesio vertus veikėjus, sudarančius ypač stambius sandėrius). Transakcinės analizės požiūriu tai tėra *Sports Illustrated, Chess World* ir kitų sporto žurnalų atmainos.

Trikampės transakcijos yra sąmoningai suplanuoti žaidimai, kuriuos profesionaliai kontroliuoja Suaugusysis, siekdamas maksimalios naudos. Tai „stambių profesionalų" žaidimas, klestėjęs XX amžiaus pradžioje, jų gebėjimą suplanuoti detales ir psichologinį virtuoziškumą sunku pralenkti.[4]

Žmonės, dalyvaujantys dvigubose transakcijose ir iki galo jų nesuvokiantys, žaidžia nesąmoningus žaidimus. Būtent jie sudaro svarbiausią socialinio gyvenimo dalį. Žaidimai dinamiški, todėl juos lengva atskirti nuo paprastų pastovių nuostatų, kurios susiformuoja dėl vienokios ar kitokios pozicijos. Žodžio „žaidimas" vartojimas neturėtų klaidinti. Jis nebūtinai reiškia pramogą ar pasimėgavimą. Daugumai pardavėjų jų darbas nėra pramoga, kaip vaizduojama ir Arthuro Millerio pjesėje *Komivojažieriaus mirtis*. Žaidimai kartais gali būti ypač sudėtingi. Pavyzdžiui, futbolo rungtynės itin svarbios, bet ne mažiau svarbūs transakciniai žaidimai „Alkoholikas" arba trečiojo laipsnio „Rapo" ir kiti.

Tą patį galima pasakyti ir apie žodžius „žaidimas", „žaismas", kurių svarbą gali paliudyti tas, kas „žaidė" azartinius žaidimus, pavyzdžiui, ilgesnį laiką lošė pokerį iš pinigų ar prekiavo

[4] Maurer, D. W. *The Big Con*. The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.

fondų biržoje. Kokie rimti gali būti žaidimai ir žaismas, kokie svarbūs gali būti jų rezultatai, antropologams gerai žinoma. Patį sudėtingiausią iš kada nors egzistavusių žaidimų – „Dvarišką" – puikiai aprašė Stendhalis *Parmos vienuolyne*. Na, o nuožmiausias iš visų žaidimų yra karas.

2. Tipiškas žaidimas

„Jeigu ne tu" yra tipiškas sutuoktinių žaidimas. Jis geriausiai atskleidžia bendruosius žaidimo požymius.

Ponia Vait skundėsi, kad vyras visada ribojo jos veiklą, todėl ji taip ir neturėjo galimybės išmokti šokti. Psichiatras gerokai pakeitė ir jos, ir sutuoktinio nuostatas. Sutuoktinis tapo ne toks savimi pasitikintis, nuolaidesnis. Ponia Vait įgijo daugiau laisvės. Užsirašė į šokių pamokas, bet labai nusivylė. Ji suprato, kad mirtinai bijo šokių aikštelės, taigi šio sumanymo teko atsisakyti.

Ši nesėkmė ir kai kurie kiti įvykiai atskleidė tam tikrus svarbius jų santuokos struktūros aspektus. Iš daugelio mergintojų ji pasirinko dominuoti linkusį vyrą. Tai suteikė jai galimybę skųstis, kad ji daug ką galėtų nuveikti, „jeigu ne jis". Jos draugių vyrai taip pat buvo linkę dominuoti, tad susitikusios ryte išgerti kavos, jos daug laiko praleisdavo žaisdamos žaidimą „Jeigu ne jis".

Vėliau paaiškėjo, kad vyras jai labai padėjo, drausdamas daryti tai, ko širdies gilumoje ji bijojo. Ji net nesuvokdavo savo baimių. Tai buvo vienintelė priežastis, kodėl jos Vaikas pasirinko būtent tokį vyrą.

Tai dar ne viskas. Dėl jo draudimų ir jos skundų dažnai kildavo ginčų, kurie labai kenkė seksualiniam jų gyvenimui. Jis jausdavosi kaltas, tad dažnai pirkdavo jai dovanų, kurių šiaip ji

nebūtų taip dažnai sulaukusi. Kai jis suteikė jai daugiau laisvės, jo dovanos tapo retesnės. Šią moterį ir jos sutuoktinį mažai kas siejo, daugiausia juos vienijo namų rūpesčiai ir vaikai, tad ginčai tapdavo reikšmingais įvykiais. Kaip tik tokiomis aplinkybėmis tarp jų įvykdavo kažkas daugiau nei vien tik kasdieniški pokalbiai. Bet kokiu atveju santuokinis gyvenimas patvirtino tiesą, kurią įrodyti ji siekė, – kad visi vyrai yra tironai. Ši nuostata kilo iš jos jaunystės vizijų, kad ji neva patyrusi seksualinį smurtą.

Šį žaidimą galima analizuoti įvairiais būdais. Jis priklauso plačiam *socialinės dinamikos* laukui. Esminis faktas yra tas, kad susituokdami ponas ir ponia Vait įgyja galimybę bendrauti vienas su kitu, ir tokią galimybę galima pavadinti *socialiniu kontaktu*. Jų namuose susikuria „socialinė grupė". Niujorko metro traukinio vagone atsiduria daug žmonių, juos sieja erdvinis kontaktas, bet jie nesukuria socialinės grupės ir retai kada pasinaudoja galimybe pabendrauti. Vaitai veikia vienas kito elgesį ir reakcijas, ir ši įtaka sudaro *socialinį veiksmą*. Įvairios disciplinos socialinį veiksmą analizuoja skirtingais požiūriais. Mus domina individų asmeninis gyvenimas ir jų psichodinamika, tai vienas *socialinės psichiatrijos* aspektų. Todėl netiesiogiai įvertinamas žaidimų „sveikumas". Šis požiūris šiek tiek skiriasi nuo neutralių ir mažiau įpareigojančių sociologijos bei socialinės psichologijos nuostatų. Psichiatrai pasilieka teisę šūktelėti: „Nagi, palūkėkite!", o kitų mokslų atstovai to negali. Transakcinė analizė yra socialinės psichiatrijos šaka, o žaidimų analizė yra ypatinga transakcinės analizės dalis.

Praktinė žaidimų analizė tiria konkrečius atvejus ir konkrečias situacijas. Teorinė žaidimų analizė padeda apibendrinti įvairius žaidimus, kad galima būtų juos atpažinti nepriklausomai

nuo žodinio konteksto ir kultūrinės aplinkos. Pavyzdžiui, žaidimo „Jeigu ne tu" santuokinio varianto teorinė analizė turėtų nurodyti tokius žaidimo požymius, kad jį be vargo atpažintume ir Naujosios Gvinėjos džiunglių kaimelyje, ir prabangioje Manhattano mansardoje. Nesvarbu, ar jis žaidžiamas per sužadėtuvių pobūvį, ar aptarinėjant finansinę situaciją, pavyzdžiui, kiek kainuos nupirkti vaikaičiams meškerę. Nesvarbu, ar veiksmų atvirumas ir subtilumas priklauso nuo vyro ir žmonos atvirumo lygio. Žaidimo *dažnumas* konkrečioje visuomenėje yra sociologijos ir antropologijos klausimas. Žaidimų analizei, kaip socialinės psichiatrijos šakai, rūpi žaidimo aprašymas, o ne jo dažnumas. Tai panašu į visuomenės sveikatinimo ir vidaus ligų medicinos sritis. Pirmoji tiria maliarijos paplitimą, o antroji gydo maliarija susirgusius ligonius.

Pateikiama schema labiausiai tiko teorinei žaidimų analizei. Be abejo, ji bus tobulinama sukaupus daugiau žinių. Pirmiausia reikia nustatyti, ar tam tikra manevrų seka atitinka žaidimo kriterijus. Tada surenkama kuo daugiau žaidimo pavyzdžių. Išskiriami reikšmingiausi šių pavyzdžių požymiai ir esminiai aspektai. Jie klasifikuojami, grupuojami pagal antraštes, kurios parinktos kuo prasmingesnės. Analizė pateikiama iš pagrindinio veikėjo pozicijos, šiuo atveju tai ponia Vait.

Tezė. Apibendrintai aprašomas žaidimas, išdėstoma tiesioginė įvykių seka (socialinis lygmuo), psichologinis kontekstas, raida ir reikšmingumas (psichologinis lygmuo). Jau buvo pateiktas žaidimo „Jeigu ne tu" santuokinis variantas. Sutrumpintai žaidimas žymimas JNT.

Antitezė. Galima numanyti, kad tam tikra įvykių seka sudaro žaidimą, bet tuo įsitikinti – tik tada, kai ji yra egzistenciškai

reikšminga žaidėjui. Žaidimo svarbą įrodo atsisakymas jį žaisti arba menkas atlygis. Pagrindinis veikėjas tada dar labiau stengiasi tęsti žaidimą. Jeigu antrajam veikėjui pavyksta nebežaisti arba jei jis sėkmingai sukliudo gauti atlygį, tai pagrindinis veikėjas nugrimzta į neviltį. Jo būsena kai kuriais aspektais primena depresiją, bet iš esmės ir skiriasi nuo jos. Ji aštresnė, jai būdingi frustracijos ir nuostabos elementai. Kartais asmuo staiga ima dėl nepaaiškinamos priežasties raudoti. Vykstant sėkmingai terapijai tokią reakciją gali pakeisti humoristinis pasišaipymas iš savęs, kai Suaugusysis staiga suvokia: „Na štai, aš ir vėl!" Taigi neviltis yra Suaugusiojo būsena, o į depresiją puola Vaikas, jam tuo metu priklauso visos galios. Depresijos priešingybė yra optimizmas, entuziazmas ir gyvas susidomėjimas savo aplinka, o juokas priešingas nevilčiai. Todėl žaidimo analizės terapinis efektas teikia tiek malonumo. „Jeigu ne tu" antitezė – nuolaidumas. Žaidimas vyksta tol, kol vyras ką nors draudžia. Užuot sušukęs „Nedrįsk!", jis tarsteli „Daryk, kaip nori", tada atsiskleidžia giliai slypėjusios žmonos fobijos, ir ji nebegali kaltinti vyro, kaip tai darė ponia Vait.

Norint suprasti žaidimą, reikia rasti antitezę ir įrodyti jos veiksmingumą.

Tikslas. Nustatomas pagrindinis žaidimo tikslas. Kartais būna ir alternatyvų. JNT tikslas – arba nusiraminti („Ne, aš to nebijau, bet jis man neleidžia"), arba pasiteisinti („Na, juk nepasakysi, kad aš nesistengiu, bet jis mane stabdo"). Pirmąjį tikslą paaiškinti lengviau, ir jis labiau atitinka žmonos saugumo poreikius. Tad JNT žaidžiamas siekiant nusiraminti.

Vaidmenys. Ego būsenos – tai ne vaidmenys, bet psichiniai reiškiniai. Todėl reikia formaliai atskirti ego būsenas ir vaidme-

nis. Žaidimus galima apibūdinti pagal veikėjų skaičių – „dviejų žaidėjų", „trijų žaidėjų", „daugelio žaidėjų" ir kt. Kartais žaidėjo ego būsena atitinka jo vaidmenį, kartais ne.

JNT žaidžia du žaidėjai – suvaržyta žmona ir dominuoti linkęs vyras. Žmona gali imtis arba atsargaus Suaugusiojo („Jau geriau darysiu, kaip jis liepia"), arba aikštingo Vaiko vaidmens. Dominuoti linkęs vyras gali arba išlaikyti Suaugusiojo ego būseną („Jau verčiau daryk, kaip aš sakau"), arba pereiti į Tėvo būseną („Daryk, kaip sakau").

Dinamika. Nurodomos kiekvieno žaidimo varomosios psichologinės jėgos ir galimos jų alternatyvos. Paprastai pasirenkama viena psichodinaminė samprata, kuri labai vykusiai ir prasmingai atspindi situaciją. Tinkamiausias JNT žaidimo paaiškinimas tas, kad jis kilęs iš patologinių baimių.

Pavyzdžiai. Analizuojant labiausiai praverčia individo vaikystės žaidimų pavyzdžiai arba jų prototipai kūdikystėje. Prieš pradedant formalų žaidimo aprašymą reikia paieškoti vaikystėje giminingų epizodų. JNT žaidžia ir maži vaikai, ne tik suaugusieji. Šio žaidimo suaugusiųjų variantas yra toks pat kaip ir vaikų, tik tikrą tėvą pakeičia ką nors draudžiantis sutuoktinis.

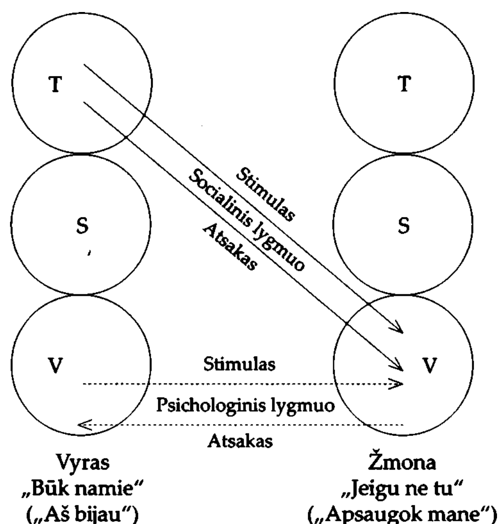
Transakcinė paradigma. Tipiškos situacijos transakcinė analizė pateikiama atskleidžiant socialinį ir psichologinį lygmenį – slaptosios transakcijos esmę. Dramatiškiausia JNT forma socialiniu lygmeniu yra Vaiko ir Tėvo žaidimas.

Vyras: „Tu būk namie ir rūpinkis namais."
Žmona: „Jei ne tu, aš nesėdėčiau namie ir daug įdomiau gyvenčiau."

Psichologiniu lygmeniu (slapta santuokos sutartis) santykis yra visai kitoks – Vaiko ir Vaiko.

> Vyras: „Privalai būti namuose, kai grįžtu. Negaliu pakęsti, kai mane palieki."
> Žmona: „Būsiu namuose, jei padėsi man apsisaugoti nuo fobijų."

Šie du lygmenys pavaizduoti 7 pav.



7 pav.
Žaidimas „Jeigu ne tu"

Ėjimai. Žaidimo ėjimai maždaug atitinka ritualo paglostymus. Kaip ir bet kokiame žaidime, kuo daugiau žaidžiama, tuo daugiau įgūdžių įgyjama. Atsisakoma ėjimų, kurie gaišina, ir visas dėmesys sutelkiamas į tikslą. „Ištikimiausios draugystės" žaidėjai papildo vienas kitą tiek, kiek reikia, ir suteikia vienas kitam

malonumo, jie gauna maksimalios naudos įdėję labai mažai pastangų. Kai kurie tarpiniai, išankstiniai ar įspėjamieji ėjimai gali pasiekti ypatingą santykių elegancijos laipsnį. Kai nebereikia eikvoti jėgų gynybiniams manevrams, daugiau dėmesio galima skirti žaidimo „puošybiniams" elementams ir abiejų žaidėjų bei stebėtojų nuostabai. Analitikai teigia, kad žaidimą sudaro minimalus tam tikrų ėjimų skaičius. Konkretūs žaidėjai ištobulina šiuos ėjimus arba padidina jų skaičių, atsižvelgdami į savo poreikius, sugebėjimus ar norus. JNT struktūra:

1. Nurodymas – paklusnumas („Lik namuose" – „Gerai").
2. Nurodymas – protestas („Ir šiandien būk namuose" – „Jeigu ne tu").

Žaidimo atlygis. Žaidimo teikiamas atlygis išplaukia iš jo stabilizuojančios (homeostatinės) funkcijos. Biologinė homeostazė pasiekiama paglostymais, o psichologinis stabilumas užtikrinamas sutvirtinta pozicija. Kaip jau sakėme, paglostymai gali būti įvairių formų, todėl *biologinis žaidimo teikiamas atlygis* galėtų būti apibūdinamas taktilinio pobūdžio sąvokomis. Vyro vaidmuo JNT žaidime primena antausį atbula ranka (jis gerokai skiriasi nuo pliaukštelėjimo delnu, tai jau tiesioginis pažeminimas), o žmonos atsakas šiek tiek primena nekantrų spyrį į blauzdą. Taigi JNT biologinis atlygis kyla iš karingo (vyro) ir nekantraus (žmonos) bendravimo. Tai kankinantis, bet, matyt, efektyvus būdas išsaugoti sveiką nervų sistemą.

Žmonos pozicijos „Visi vyrai tironai" patvirtinimas yra *egzistencinis atlygis*. Tokia pozicija yra reakcija į poreikį pasiduoti, tai būdinga esant fobijoms. Taip išryškėja nuosekli žaidimo struktūra: „Jeigu atsidurčiau minioje viena, mane įveiktų pagun-

da pasiduoti, namuose aš nepasiduodu, jis mane priverčia, tai ir rodo, kad visi vyrai yra tironai." Šį žaidimą dažniausiai žaidžia moterys, kurios atitrūkusios nuo realybės. Jų Suaugusiajai sunku kontroliuoti situaciją, ypač kai pagunda labai stipri. Išsami šių mechanizmų analizė labiau rūpi psichoanalizei nei žaidimų analizei, pastarajai svarbesnis galutinis rezultatas.

Vidinis psichologinis žaidimo atlygis yra tiesiogiai susijęs su psichine energija (libido). JNT žaidime socialiai priimtinu būdu paklūstama vyro autoritetui, tai gelbsti moterį nuo neurotinių baimių. Tuo pat metu patenkinami jos mazochistiniai poreikiai, jei tokių turi. Sąvoka „mazochizmas" vartojama ne savęs paneigimo, bet klasikine prasme, kai seksualiai susijaudinama patiriant deprivaciją, pažeminimą ar skausmą. Kitaip tariant, moteris susijaudina, kai iš jos kažką atima, kai ją valdo.

Išorinis psichologinis atlygis yra galimybė išvengti situacijos, kuri kelia baimę. JNT motyvacija ypač aiški – paklusdama vyro reikalavimams, žmona išvengia situacijų, kurių ji bijo.

Vidinį socialinį atlygį nurodo žaidimo pavadinimas, nes jį žaidžia artimi asmenys. Paklusdama žmona įgyja teisę pasakyti „Jeigu ne tu." Tai padeda jai sustruktūrinti laiką, kurį ji turi praleisti su vyru. Poniai Vait struktūros poreikis buvo ypač stiprus, nes jos ir vyro nesiejo bendri interesai iki vaikų gimimo ir po to, kai vaikai jau užaugo. Susilaukę vaikų jie žaidė ne taip intensyviai ir ne taip dažnai, nes vaikai atliko įprastą tėvų laiko struktūrinimo funkciją. Motinai buvo suteikta galimybė žaisti labiau priimtiną JNT (užsiėmusios namų šeimininkės) variantą. Jaunos mamos Amerikoje iš tiesų dažnai būna labai užimtos, bet tai neturi įtakos šio žaidimo varianto analizei. Žaidimų analizei rūpi atsakyti į klausimą – jei jauna moteris yra labai užimta, kaip ji pasinaudoja savo užimtumu?

Išorinis socialinis atlygis – tai nauda, kurią teikia konkretūs išoriniai socialiniai santykiai. Žaidimas JNT „Jeigu ne tu" (žmonos žodžiai vyrui) transformuojamas į neįpareigojančio bendravimo formą „Jeigu ne jis", kurią ji žaidžia su draugėmis susitikusi išgerti kavos. Žaidimas lemia bičiulių pasirinkimą. Nauja kaimynė pakviečiama kavos ir jai pasiūloma žaisti „Jeigu ne jis". Jei ji žaidžia kaip pridera, netrukus tampa nuoširdžia užkietėjusių žaidėjų bičiule. Jei ji atsisako žaisti ir atkakliai giria savo vyrą, ilgai šioje draugijoje neužsibūna. Jos situacija panaši į tą, kurią žmogus patiria atsisakydamas gerti per vakarėlius, dauguma bičiulių gana greitai jį išbraukia iš svečių sąrašo.

Apžvelgti formalūs JNT požymiai. Norint geriau suprasti procedūrą, reikia patyrinėti „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...". Šis žaidimas žaidžiamas įvairiose socialinėse grupėse, per komitetų susirinkimus, psichoterapinėse grupėse visame pasaulyje.

3. Žaidimų genezė

Vaiko augimas – tai procesas, per kurį jis mokomas, kokius žaidimus žaisti ir kaip juos žaisti. Jis mokomas ir jo padėtį konkrečioje socialinėje situacijoje atitinkančių procedūrų, ritualų, neįpareigojančio bendravimo. Procedūrų, ritualų ir neįpareigojančio bendravimo formų išmanymas bei įgūdžiai nulemia jo galimybes. Išmokti žaidimai nulemia tai, kaip jis pasinaudoja jam suteiktomis galimybėmis. Nuo žaidimų taip pat priklauso ir situacijų, į kurias jis paklius, pasekmės. Vaiko likimui turi įtakos mėgstami žaidimai, kurie tampa jo gyvenimo scenarijaus (arba nesąmoningo plano) elementais. Jų teikiamas atlygis susijęs su santuoka, karjera ir net mirties aplinkybėmis. Kai tėvai skiria daug dėme-

sio mokyti savo vaikus jų padėtį gyvenime atitinkančių procedūrų, ritualų bei neįpareigojančio bendravimo, stropiai parinkdami mokyklas, koledžus bei bažnyčias, kur bus įtvirtintos jų žinios, neretai jie praleidžia pro akis žaidimų sritį, sudarančią pamatinę kiekvienos šeimos emocinės dinamikos struktūrą. Vaikai jos mokosi per reikšmingą kasdienę gyvenimo patirtį (nuo ankstyviausių savo gyvenimo mėnesių). Su tuo susiję klausimai aptariami gana bendru ir nesusistemintu būdu jau tūkstančius metų. Modernioje ortopsichiatrijos literatūroje bandyta taikyti ir metodinį požiūrį, tačiau be žaidimų koncepcijos nuoseklus tyrinėjimas menkai teįmanomas. Vidinės individualiosios psichodinamikos teorijos iki šiol nepajėgė tinkamai paaiškinti žmogiškųjų santykių problemų. Aprašant transakcines situacijas reikia remtis socialinės dinamikos teorija, kuriai nepakanka vien individualios motyvacijos analizės.

Tėra vos vienas kitas vaikų psichologas, išmanantis žaidimų analizę, tad žaidimų kilmė retai analizuojama. Laimei, šį epizodą stebėjo gerai išsilavinęs transakcinės analizės specialistas.

Per vakarienę septynerių metų Tandžiui suskaudo pilvą ir jis paprašė, kad jam leistų nevalgyti. Tėvai pasiūlė sūnui prigulti. Jo trimetis broliukas Mikas irgi ėmė skųstis skausmu, tikėdamasis, kad ir jis galės nevalgyti. Tėvas žvilgtelėjo į jį ir paklausė: „Tu juk nenori žaisti šio žaidimo, tiesa?“ Mikas prapliupo juoktis ir atsakė, kad ne.

Jei tėvai būtų maisto ar tobulo virškinimo fanatikai, tai sunerimtų ir iškart paguldytų Miką į lovą. Jei tai pasikartotų kelis kartus, šis žaidimas taptų Miko charakterio dalimi. Taip dažnai ir atsitinka, kai tėvai sutinka žaisti šį žaidimą. Kai vaikas pavydėdavo kokios nors jo varžovui (broliui) suteiktos privilegijos, jis

skųsdavosi sergąs, kad ir jam būtų suteikta tokia pati privilegija. Tuomet slaptąją transakciją sudarydavo socialinis lygmuo („Aš prastai jaučiuosi") ir psichologinis lygmuo („Man irgi privalote suteikti privilegijų"). Tačiau Mikas išvengė hipochondriko likimo. Gal jo laukia dar liūdnesnė lemtis, bet to negalima žinoti iš anksto. Šiuo atveju svarbiausia, kad vos beprasidedantį žaidimą (*in statu nascendi*) savo klausimu užgniaužė tėvas, o berniukas atvirai prisipažino, kad jis norėjo žaisti.

Šis pavyzdys įrodo, kad maži vaikai gali žaisti visiškai sąmoningai. Jų žaidimų motyvaciją ir kilmę išdildo laikas, ir jie tampa pastovia stimulų ir atsakų seka. Tik tam tikros procedūros gali padėti sąmoningai suvokti žaidimą. Žaidimo kilmę gali paaiškinti analitinė terapija, o slaptus motyvus – antitezė. Klinikinė praktika atskleidė, kad žaidimų prigimtis yra imitacinio pobūdžio ir kad pirmiausia pradeda žaisti vaiko Suaugusysis (neopsichinis aspektas). Jei pavyksta sužadinti suaugusio žaidėjo Vaiko ego būseną, tai atsiskleidžia neįtikėtini psichologiniai asmenybės sugebėjimai (Suaugusysis Vaiko ego būsenoje), jo įgūdžiai manipuliuoti žmonėmis kelia tokį pavydą, kad psichiatrai tai pavadino „Profesoriaus" reiškiniu. Psichoterapinėse grupėse, kurios daugiausia dėmesio skiria žaidimų analizei, viena iš sudėtingiausių procedūrų yra surasti kiekvieno paciento mažąjį „Profesorių". Visi susižavėję, net klykdami iš juoko klauso apie 2–8 metų vaiko nuotykius žaidžiant žaidimus, išskyrus tuos, kurie baigdavosi tragiškai. Kartais ir pats pacientas žavisi savo paties sugebėjimais. Jei jam tai pavyko, vadinasi, jis gali atsikratyti netikusio elgesio stereotipų, be kurių jo gyvenimas tampa daug lengvesnis.

Paprastai dėl šių priežasčių stengiamasi apibūdinti kūdikystėje ar vaikystėje žaisto žaidimo prototipą.

4. Žaidimų funkcijos

Kasdieniame gyvenime mažai artimumo galimybių. Kai kurios artimumo formos daugumai žmonių nepriimtinos, todėl daugiausia laiko socialiniame gyvenime skiriama žaidimams žaisti. Žmonėms reikia žaidimų ir jie nori juos žaisti, tik reikia atkreipti dėmesį į tai, ar jis renkasi tą žaidimą, kuris jam teikia daugiausiai naudos. Svarbiausia žaidimo ypatybė yra jo kulminacija (arba atlygis). Parengiamųjų veiksmų pagrindinė funkcija yra paruošti situaciją atlygiui gauti. Šie veiksmai visuomet sukonstruojami taip, kad kiekvienas žingsnis teiktų visą įmanomą pasitenkinimą. Tad žaidime „Nevykėlis" (kai pasielgiama kaip nors nevykusiai, o po to atsiprašinėjama) ir atlygis, ir žaidimo tikslas yra gauti atleidimą, kurio reikalaujama atsiprašinėjant. Išpilta kava ir cigaretėmis pradeginti baldai tėra tarpiniai ėjimai, tačiau kiekvienas toks veiksmas teikia savotiško malonumo. Pasitenkinimas, kuris jaučiamas išpylus kavą, dar nepadaro kavos išpylimo žaidimu. Lemiamas stimulas yra atsiprašymas, kuris ir veda į atomazgą. Kitaip kavos išpylimas tebūtų destruktyvi procedūra, gal paprasčiausiai pasimėgavimo teikiantis nusižengimas.

Panašiai žaidžiamas ir „Alkoholikas". Nepaisant to, kokia galėtų būti fiziologinė girtavimo priežastis, jei tokia iš viso yra, žaidimų analizė remiasi požiūriu, kad piktnaudžiavimas alkoholiu tėra žaidimo ėjimas, skirtas asmens aplinkoje esantiems žmonėms. Girtuoklystė gali teikti ir malonumų, tačiau žaidimo esmė ne čia. Tai atskleidžia šio žaidimo variantas „Sausasis alkoholikas", kurį sudaro tie patys ėjimai ir kuris teikia tokį patį atlygį, kaip ir įprastas šio žaidimo variantas, tik žaidžiamas jis be butelių.

Be sėkmingos laiko struktūrinimo funkcijos, kai kurie žaidimai reikalingi individų sveikatai užtikrinti. Šių žmonių psichinė būklė nestabili, pozicijos menkai įtvirtintos. Nustoję žaisti, jie gali pulti į neįveikiamą depresiją, net psichozę. Tokie žmonės iš visų jėgų priešinsis bet kokiems mėginimams nutraukti žaidimą. Dažnai tai būdinga sutuoktiniams, kai vieno iš jų psichinė būklė pagerėja (atsisakius destruktyvių žaidimų), o kito staiga pablogėja, nes vidinę jo pusiausvyrą lėmė žaidimai. Tad itin svarbu apdairiai analizuoti žaidimus.

Laimei, artimumo be žaidimų – tokia yra ar turėtų būti tobuliausia žmonių gyvenimo forma – teikiamas atlygis toks didelis, kad net pačią nepatvariausią pusiausvyrą išgyvenančios asmenybės gali saugiai ir su džiaugsmu atsisakyti savo žaistų žaidimų, jeigu tik su tinkamu partneriu randa kelią į geresnius santykius.

Platesniu mastu žaidimai yra kiekvieno individo nesąmoningo gyvenimo scenarijaus integralus ir dinaminis komponentas. Jie užpildo laiką, kol individas laukia visiškos scenarijaus baigties ir pagreitina ją. Paskutinis scenarijaus veiksmas paprastai reikalauja arba stebuklo, arba katastrofos, priklausomai nuo to, ar scenarijus konstruktyvus ar destruktyvus. Tad ir scenarijų atitinkantys žaidimai būna arba konstruktyvūs, arba destruktyvūs. Kalbant šnekamosios kalbos posakiais, individas, kurio scenarijus yra „Kalėdų Senelio belaukiant", tikriausiai bus malonus partneris kituose žaidimuose, pvz., „Jūs nuostabus, pone Mergatroidai", o tas, kurio scenarijus „Belaukiant, kol surakins *rigor mortis*" tragiškas, turbūt žais ne pačius maloniausius žaidimus, pvz., „Pričiupau tave, kalės vaike".

Tokie posakiai yra sudėtinė žaidimų analizės dalis, jie laisvai vartojami transakcinės psichoterapijos grupėse ir per semi-

narus. Posakis „Belaukiant, kol surakins *rigor mortis*" atėjo iš pacientės sapno, kuriame ji nusprendė dar šį tą nuveikti, kol jos „nesurakino *rigor mortis*". Viena pacientė pastebėjo tai, ką praleido terapeutas: stebuklo (Kalėdų Senelio) laukimas ir mirties laukimas yra sinonimiški. Žaidimų analizėje posakiai turi lemiamą reikšmę, todėl juos aptarsime išsamiau.

5. Žaidimų klasifikacija

Klasifikuoti galima analizuojant ir žaidimus, ir neįpareigojantį bendravimą. Klasifikacijos:

1. Pagal žaidėjų skaičių: žaidimas dviem asmenims („Frigidiška moteris"), trijų asmenų žaidimas („Nagi susipeškite"), penkių asmenų žaidimas („Alkoholikas") ir žaidimai, kuriuose dalyvauja daug žaidėjų („Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...").
2. Pagal „valiutą" – žodžius („Psichiatrija"), pinigus („Skolininkas"), kūno dalis („Man reikia operacijos").
3. Klinikiniai tipai: isteriškasis („Rapo"), obsesyvus kompulsyvus („Nevykėlis"), paranoidinis („Kodėl tai visada nutinka man?"), depresyvus („Na, štai aš ir vėl").
4. Tipai pagal zonas: oralinis („Alkoholikas"), analinis („Nevykėlis"), falinis („Nagi susipeškite").
5. Psichodinaminiai tipai: nukreiptas prieš fobijas („Jeigu ne tu"), projekcinis („Tėvų susirinkimas"), introjekcinis („Psichiatrija").
6. Pagal instinktyvius potraukius: mazochistinis („Jeigu ne tu"), sadistinis („Nevykėlis"), fetišistinis („Frigidiškas vyras").

Be dalyvaujančių žaidime žaidėjų skaičiaus, dar svarbūs šie trys rodikliai:

1. Lankstumas. Kai kuriuos žaidimus, pvz., „Skolininkas" arba „ Man reikia operacijos", galima žaisti tik su vienos rūšies „valiuta", kiti žaidimai, pvz., ekshibicionistiniai, būna lankstesni.
2. Atkaklumas. Vieni žmonės atsisako savo žaidimų gana lengvai, kiti būna atkaklūs.
3. Intensyvumas. Vieni žaidžia žaidimus atsipalaidavę, kiti labiau įsitempę, agresyviau. Tad žaidimai dar skirstomi į lengvus ir sudėtingus.

Šių trijų rodiklių derinys nulemia, ar žaidimai švelnūs, ar smurtiniai. Psichinių sutrikimų turinčių asmenų žaidimai turi pakopas. Asmuo, sergantis paranoidine šizofrenija, gali pradėti žaisti lankstų ir laisvą pirmos pakopos žaidimą „Argi tai ne siaubinga?", o po to pereiti prie atkaklaus ir sudėtingo trečios pakopos žaidimo. Žaidimų pakopos gali būti:

a) pirmoji pakopa – socialiai priimtinas pagrindinio veikėjo žaidimas;
b) antroji pakopa – žaidimas nesukelia jokios ilgalaikės, neatitaisomos žalos, bet žaidėjai mielai nuslėptų jį nuo aplinkinių;
c) trečioji pakopa – žaidžiamas iki galo ir gali baigtis operacinėje, teisme arba morge.

Žaidimus dar galima klasifikuoti pagal bet kurį iš veiksnių, nurodytų analizuojant žaidimą „Jeigu ne tu" (tikslas, vaidmenys, teikiamas atlygis). Sisteminei mokslinei klasifikacijai sudaryti labiausiai tiktų egzistencinis veiksnys, bet jis per menkai išanalizuotas. Šiuo metu remiamasi sociologine klasifikacija.

PASTABOS

Ypač vertinu S. Potterio indėlį už jo įžvalgiai ir humoristiškai aprašytus manevrus arba „taktines gudrybes", naudojamas kasdienėse socialinėse situacijose,[5] taip pat G. H. Meadą už jo iniciatyvą aptarti žaidimų reikšmę socialiniame gyvenime.[6] Žaidimai, lemiantys psichinę negalią, sistemingai analizuojami San Francisko socialinės psichiatrijos seminaruose nuo 1958 metų, pastaruoju metu į šią žaidimų analizės sritį ėmė gilintis ir T. Szaszas.[7] Mano knyga apie grupės dinamiką ypač naudinga analizuojant žaidimų vaidmenį grupės procese.[8]

[5] Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship*. Henry Holt & Company, New York, n.d.

[6] Mead, G. H. *Mind, Self, and Society*. University of Chicago Press, Chicago, 1934.

[7] Szasz, T. *The Myth of Mental Illness*. Harper and Brothers, New York, 1961.

[8] Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963.

II

ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS

ĮŽANGA

Pateiktas žaidimų sąrašas šiuo metu (1962) yra išsamus, tačiau nuolat nustatoma naujų žaidimų. Kartais atidžiau išanalizavus žaidimo variantą išryškėja, kad tai visiškai naujas žaidimas. Kartais naujas žaidimas pasirodo besąs jau žinomo žaidimo variantas. Tam tikri analizės elementai taip pat gali keistis, nes sukaupiama vis naujų žinių. Pavyzdžiui, jei žaidimo eigą galima aprašyti keliais būdais, vėliau paaiškėja, kad pateiktas apibūdinimas nėra pats įtikinamiausias. Tačiau ir žaidimų sąrašas, ir jų analizė būtini praktiniam darbui.

Kai kurie žaidimai aptarti ir išanalizuoti gana išsamiai. Kiti, kurie mažai tyrinėti arba yra gana reti, tik trumpai apibūdinti. Asmuo, kuris pradeda žaidimą, paprastai vadinamas „veikėju" arba „Vaitu", o antrasis žaidimo dalyvis – „Bleku".

Žaidimai klasifikuojami į grupes pagal situaciją, kurioje jie paprastai žaidžiami: gyvenimo žaidimai, sutuoktinių žaidimai, vakarėlio žaidimai, seksualiniai žaidimai ir nusikaltėlių pasaulio žaidimai. Aptariamas ir profesionalų žaidimų pogrupis – psichoterapijos kabineto žaidimai. Pateikta ir gerų (konstruktyvių) žaidimų pavyzdžių.

1. Analizės planas

Žaidimo analizė pateikiama pagal planą.

Pavadinimas. Jei žaidimo pavadinimas ilgas, tekste vartojama santrumpa. Nurodomi žaidimo variantai. Žaidimų pavadinimai pateikiami Rodyklėje. Analizuojant žodžiu patartina vartoti visą žaidimo pavadinimą, o ne jo santrumpą.

Tezė. Suformuluojama kuo įtikinamiau.

Tikslas. Remiantis autoriaus patirtimi, nurodomas reikšmingiausias tikslas.

Vaidmenys. Pirmiausia nurodomas (ir pažymimas kursyvu) pagrindinis veikėjas, kurio požiūriu aptariamas žaidimas.

Dinamika. Kaip ir tikslas.

Pavyzdžiai: 1) pateikiamas žaidimo, kaip jis būdavo žaidžiamas vaikystėje, pavyzdys bei lengviausiai atpažįstamas su juo susijęs prototipas; 2) pavyzdys iš suaugusiojo gyvenimo.

Paradigma. Kiek įmanoma trumpiau iliustruojamos reikšmingiausios transakcijos arba socialinio ir psichologinio lygmens transakcijos.

Ėjimai. Pateikiamas mažiausias skaičius praktikoje nustatytų transakcinių stimulų ir atsakų. Skirtingose situacijose ėjimai gali būti išplėtoti, tapti retesni arba gali būti dailinami be pabaigos.

Atlygio rūšys: 1) vidinis psichologinis – nurodoma, kaip žaidimas sustiprina vidinį psichinį stabilumą; 2) išorinis psichologinis – mėginama nurodyti, kokių nerimą keliančių situacijų ar artimumo vengiama; 3) vidinis socialinis – pateikiamas šnekamosios kalbos posakis, kuris dažniausiai vartojamas žaidime, kai jį žaidžia artimi asmenys; 4) išorinis socialinis – pateikiamas raktinis posakis, vartojamas išvestiniame žaidime arba neįparei-

gojančio bendravimo situacijoje, kai žaidžiama ne tokių artimų asmenų rate; 5) biologinis – apibūdinami paglostymai, kuriuos žaidimas gali suteikti žaidėjams; 6) egzistencinis – nusakoma pozicija, kurios paprastai laikomasi žaidžiant žaidimą.

Susiję žaidimai. Pateikiami papildančių, giminingų ir priešingų žaidimų pavadinimai.

Tik psichoterapinė situacija suteikia galimybę adekvačiai išsiaiškinti žaidimą. Žmonės, žaidžiantys destruktyvius žaidimus, kreipiasi į terapeutą kur kas dažniau negu tie, kurie žaidžia konstruktyvius žaidimus. Todėl dauguma tyrinėtų žaidimų yra destruktyvūs, tačiau skaitytojas neturėtų užmiršti, kad konstruktyvius žaidimus žaidžia laimingesni žmonės. Nenorėdami suvulgarinti žaidimų idėjos, kaip nutiko daugeliui psichiatrijos sąvokų, dar kartą pabrėžiame šią itin konkrečią idėją – pagal jau anksčiau nurodytus kriterijus būtina žaidimus aiškiai atskirti nuo procedūrų, ritualų, neįpareigojančio bendravimo, operacijų, manevrų ir nuostatų, kylančių iš įvairių pozicijų. Žaidžiama laikantis tam tikros pozicijos, tačiau pozicija arba ją atitinkanti nuostata nėra žaidimas.

2. Šnekamosios kalbos posakiai

Daugelį čia vartojamų šnekamosios kalbos posakių žaidimams apibūdinti pasiūlė pacientai. Visus juos, jei vartojame deramu metu bei atsižvelgdami į žmonių jautrias vietas, žaidėjai vertina, supranta ir priima palankiai. Gal kai kurie iš šių posakių ir atrodo nepagarbūs, bet juose slypinti ironija ar pašaipa nukreipiama į žaidimus, o ne į juos žaidžiančius žmones. Svarbiausias reikalavimas ieškant posakio žaidimui apibūdinti yra jo taiklumas.

Kartais jie skamba šiek tiek juokingai, bet tik todėl, kad pataikoma kaip pirštu į akį. Visas puslapis mokslinių sąvokų neperteiks to, ką galima atskleisti frazėmis, kad „ana moteris yra kalė" arba kad „koks nors vyriškis yra bukagalvis."[1] Akademiniuose sluoksniuose psichologinės tiesos formuluojamos moksline kalba, bet realybėje prireikia kitokio požiūrio, norint iki galo ir greitai suprasti konkrečios situacijos emocinius tikslus. Tad žaidimą geriau pavadinti „Argi tai ne siaubinga?", vietoj „projektuojamos analinės agresijos verbalizacija". Šnekamosios kalbos posakis ne tik dinamiškesnis ir įtaigesnis, bet iš tikrųjų ir tikslesnis. Juk žmogus daug greičiau pasveiks gyvendamas saulėtame kambaryje, o ne niūrioje pilkoje menėje.

[1] Berne, E. "Intuition IV: Primal Images & Primal Judgments." *Psychiatric Quarterly*. 29: 634–658, 1955.

Šeštas skyrius
GYVENIMO ŽAIDIMAI

Visi žaidimai turi svarbią, kartais ir lemiamą įtaką žaidėjų likimams. Kai kurie iš jų tampa viso gyvenimo žaidimais, kartais į žaidimą įtraukiami palyginti nekalti stebėtojai. Šią žaidimų grupę galima vadinti gyvenimo žaidimais. Tai „Alkoholikas", „Skolininkas", „Įspirk man", „Pričiupau tave, kalės vaike", „Žiūrėk, ką per tave pridirbau" ir pagrindiniai jų variantai. Iš dalies jie susiję ir su sutuoktinių, ir su nusikaltėlių žaidimais.

1. Alkoholikas

Tezė. Žaidimų analizė nenagrinėja sąvokų – „alkoholizmas" ir „alkoholikas", tačiau analizuoja alkoholiko vaidmenį. Jei piktnaudžiavimo alkoholiu priežastys būtų biocheminiai ar fiziologiniai sutrikimai (tai dar nėra iki galo ištirta), tai šį reiškinį turėtų analizuoti vidaus ligų specialistai. Žaidimų analizei rūpi visai kas kita – socialinės transakcijos, kai žmogus perlenkia lazdą.

Geriausiai žaidimas atsiskleidžia, kai jį žaidžia penki žaidėjai. Vaidmenys gali susilieti, tada žaidimas prasideda ir baigiasi kaip dviejų žaidimas. Pagrindinį vaidmenį atlieka Alkoholikas (Vaitas). Svarbiausias antraplanis vaidmuo yra Persekiotojo, kuris paprastai tenka priešingos lyties asmeniui, dažniausiai sutuoktiniui. Trečiasis vaidmuo – Gelbėtojo, paprastai jį atlieka tos pačios lyties asmuo, dažnai gerasis šeimos gydytojas, kuriam rūpi pacientas ir jo girtuoklystės problema. Paprastai gydytojui iš pradžių pavyksta padėti alkoholikui įveikti šį įprotį. Per še-

šis mėnesius Vaitas neparagauja nė lašo. Jie sveikina vienas kitą. Kitą dieną Vaitą randa griovyje girtą.

Ketvirtasis vaidmuo Liurbio, arba Kvailelio. Literatūros kūriniuose jį vaidina užkandinės savininkas, kuris pasitiki Vaitu, skolon jam duoda sumuštinį ir gal net puodelį kavos, nepersekioja jo ir nesistengia išgelbėti. Gyvenime šį vaidmenį dažniausiai atlieka Vaito motina, kuri duoda jam pinigų, užjaučia dėl to, kad jo nesupranta žmona. Žaidimas reikalauja, kad Vaitas įtikinamai paaiškintų, kodėl jam reikia pinigų. Tad jis papasakoja kokį nors sumanymą, kuriuo jie abudu lyg ir patiki, nors supranta, kam iš tikrųjų reikalingi pinigai. Kartais Kvailelis imasi kito vaidmens – Agitatoriaus, „šaunaus vaikino". Tai ne esminis, bet realią situaciją atitinkantis vaidmuo. „Šaunus vaikinas" neprašytas pasiūlo: „Užeik, išgersime kartu (ir dar sparčiau riedėsi žemyn)."

Visuose šios grupės žaidimuose barmenas arba alkoholio pardavėjas yra profesionalas pagalbininkas. Žaidime „Alkoholikas" jis vaidina penktąjį vaidmenį – Tarpininko. Jis – tiesioginis tiekėjas, kuris dar ir moka bendrauti su alkoholikais. Tam tikra prasme jis reikšmingiausias asmuo bet kurio užkietėjusio alkoholiko gyvenime. Tarpininkas nuo kitų žaidėjų skiriasi taip, kaip mėgėjas skiriasi nuo profesionalo. Profesionalas žino, kada sustoti. Ateina metas, kai barmenas atsisako aptarnauti Alkoholiką, ir jis netenka tiekėjo, jei, žinoma, neranda kito nuolankesnio Tarpininko.

Pradiniuose „Alkoholiko" žaidimo etapuose žmona gali vaidinti tris antraplanius vaidmenis: vidurnaktį – Kvailelę, kuri girtuoklį nurengia, išverda jam kavos, leidžia jam save mušti; ryte – Persekiotojos, kuri plūsta alkoholiką už jo įpročius; vakare – Gelbėtoją, maldaujančią atsisakyti savo įpročių. Vėlesnėse stadijose degradavęs Alkoholikas jau gali išsiversti be Persekio-

tojo ir Gelbėtojo. Jis gali juos pakęsti, jeigu jie nori juo rūpintis. Vaitas eina į misionierių valgyklą ir jaučiasi išgelbėtas gavęs ten pavalgyti. Jis pakęs bet kokį ujimą, ir mėgėjų, ir profesionalų, jei tik paskui galės gauti išmaldos.

Iš patirties galima teigti, kad žaidžiant „Alkoholiką" (tai apskritai būdinga žaidimams) „atlygį" suteikia tai, kam tyrinėtojai skiria mažiausiai dėmesio. Analizuojant šį žaidimą paaiškėja, kad gėrimas tėra antrinis malonumas, tikroji kulminacija – pagirios. Lygiai toks pat ir „Nevykėlio" mechanizmas. Nevykęs poelgis, atkreipiantis dėmesį, tėra Vaitui malonus būdas prisikasti iki esmės, o esmė yra sulaukti Bleko atleidimo.

Alkoholikui pagirios yra ne tik fizinis skausmas, bet ir psichologinė kančia. Du maloniausi geriančių žmonių žaidimėliai yra „Martini" (kiek gėrimų ir kaip jie buvo sumaišyti) ir „Ryte po" („Jūs tik paklausykite, kokios *mano* pagirios"). „Martini" dažniausiai žaidžia tie alkoholikai, kurie geria kompanijoje. Tačiau dauguma alkoholikų mieliau renkasi niūrų psichologinį žaidimą „Ryte po". Ir jiems ypač padeda įvairios organizacijos, pvz., „Anoniminiai alkoholikai".

Vienas pacientas, atvykdavęs pas psichiatrą po audringų išgertuvių, iš visų jėgų dėdavo save į šuns dienas, o psichiatras tylėdavo. Vėliau terapinėje grupėje prisimindamas šiuos apsilankymus Vaitas, patenkintas savimi, tvirtino, kad būtent psichiatras jį koneveikęs. Daugelio psichoterapinėje situacijoje atsidūrusių alkoholikų svarbiausia pokalbio tema yra ne jų girtuokliavimas, – šia tema jie atsainiai pašneka, kad įsiteiktų savo persekiotojams, – bet jų kančia kitą rytą. Be malonumo, kurį teikia girtuoklystė, dar siekiama, kad Vaiką negailestingai bartų ne tik paties alkoholiko vidinis Tėvas, bet ir visos kitos jo aplinkoje

esančios tėviškos figūros. Taigi šio žaidimo terapija turėtų susitelkti ne į gėrimą, bet į pagirių rytą, į mėgavimąsi saviplaka. Yra užkietėjusių girtuoklių, kurių nekankina pagirios, tokie asmenys mūsų aptariamai kategorijai nepriklauso.

Panašus žaidimas ir „Sausasis alkoholikas", kuriame Vaitas patiria finansinę arba socialinę degradaciją be butelio, tačiau žengdamas tuos pačius žingsnius ir reikalaudamas tos pačios pagalbinių žaidėjų sudėties. Ir čia svarbiausia yra rytas, kaip ir po išgertuvių. „Sausojo alkoholiko" ir „Alkoholiko" panašumas kaip tik ir pabrėžia, kad ir vienas, ir kitas yra žaidimai. Pavyzdžiui, abiem atvejais žmogus iš darbo atleidžiamas labai panašiai. „Narkomanas" panašus į „Alkoholiką", tačiau grėsmingesnis, dramatiškesnis, labiau pritrenkiantis ir greitesnis žaidimas. Žaidėjas labiau pasikliauja jau iš anksto numatytu Persekiotoju, tuo tarpu Kvailelių ir Gelbėtojų susilaukia daug mažiau, o Tarpininko vaidmuo šiuo atveju yra kur kas lemtingesnis.

Veikia įvairiausios organizacijos (ir nacionalinės, ir tarptautinės), kurios prisideda prie „Alkoholiko" žaidimo. Daugelis jų yra paskelbusios savo žaidimo taisykles. Beveik visos paaiškina, kaip vaidinti Alkoholiko vaidmenį: išgerk prieš pusryčius, išleisk pinigus, skirtus kitiems reikalams ir t. t. Komentuoja ir Gelbėtojo vaidmenį. Pavyzdžiui, „Anoniminių alkoholikų" organizacija ir toliau užsiima žaidimo žaidimu. Ten daugiausia dėmesio skiriama tam, kad sugundytų Alkoholiką imtis Gelbėtojo vaidmens. Mielai dirbama su buvusiais alkoholikais, nes šie išmano žaidimą ir antraplanį vaidmenį gali atlikti tinkamiau negu tie, kurie šio žaidimo niekada nėra žaidę. Žinoma atvejų, kai „Anoniminių alkoholikų" nariai vėl imdavo gerti, nes skyriuose pritrūkdavo

alkoholikų perauklėti, o nesant tų, kuriuos reikėtų gelbėti, toliau žaisti tapdavo neįmanoma.[2]

Esama ir tokių organizacijų, kurių paskirtis – pakeisti kitų šio žaidimo žaidėjų dalią. Vienos jų stengiasi daryti spaudimą sutuoktinėms, kad jos imtųsi naujo vaidmens, iš Persekiotojų taptų Gelbėtojomis. Labiausiai prie teorinio gydymo idealo priartėjusi organizacija dirba su paaugliais, kurių tėvai – alkoholikai. Šie jauni žmonės skatinami ir mokomi nedalyvauti žaidime, o ne vien tik pakeisti vaidmenis.

Alkoholiko psichologinio gydymo esmė – visiškai jį atpratinti nuo „Alkoholiko" žaidimo, o ne vien tik išmokyti pakeisti vieną vaidmenį kitu. Kartais tai pavyksta, nors rasti tokį užsiėmimą, kuris Alkoholikui būtų toks pat įdomus kaip ir jo žaidimas, užduotis ne iš lengvųjų. Jis bijo artimumo, tad žaidimą gali pakeisti kitas žaidimas, o ne santykiai be jokių žaidimų. Dažnai vadinamieji išgydyti alkoholikai socialiai nėra labai įkvepianti draugija, tikriausiai jie jaučia, kad jų gyvenimui trūksta jaudulio, tikriausiai trokšta grįžti prie savo senų įpročių. Iš tikrųjų alkoholikas pasveiksta tada, kai gali išgerti tiek, kad nepakenktų sau ir kitiems. Žaidimų analitikas niekada nepavadins išgijusiu asmens, kuris tapo „visišku abstinentu".

Iš šio žaidimo matyti, kad Gelbėtojas jaučia didelę pagundą žaisti „Aš tik noriu padėti", Persekiotojas nori žaisti „Žiūrėk, ką tu man padarei", o Kvailelis – „Gerąjį Džou". Ėmus kurtis gelbėjimo organizacijoms, kurios vis entuziastingiau pritaria minčiai, kad alkoholizmas yra liga, alkoholikai išmokomi žaisti „Medinę koją". Dėmesys perkeliamas nuo Persekiotojo prie Gelbėtojo,

[2] Berne, E. *A Layman's Guide to Psychiatry & Psychoanalysis.* Simon & Schuster, New York, 1957, p. 191.

nuo „aš nusidėjėlis" prie „ko tikėtis iš ligonio?" (ši nuostata – dalis moderniosios mąstysenos, nusigręžusios nuo religijos ir artėjančios prie mokslo). Egzistenciniu požiūriu toks dėmesio perkėlimas nėra iki galo įtikinamas, o realiai tai tik šiek tiek sumažino alkoholio pardavimo užkietėjusiems alkoholikams mastą. Nepaisant visko, „Anoniminiai alkoholikai" daugumai žmonių vis dar yra geriausias būdas pradėti gydytis nuo perdėto nuolaidžiavimo savo silpnybėms.

Antitezė (žaidimo nutraukimas). „Alkoholikas" žaidžiamas rimtai ir jo atsisakyti sunku. Viena terapinės grupės pacientė alkoholikė nuolat buvo nuošalyje, beveik visai nedalyvavo grupės veikloje. Kai suprato, kad jau pakankamai žino apie kitas nares, pradėjo savo žaidimą. Ji kreipėsi į jas prašydama pasakyti, ką iš tiesų jos apie ją galvoja. Ji buvo visoms gana maloni, todėl dauguma grupės narių apibūdino ją palankiai, bet ji nesiliovė protestavusi: „Ne, aš noriu ne to. Noriu žinoti, ką iš tiesų apie mane manote." Ji aiškiai pasakė, kad tikisi paniekinamų pastabų. Kitos moterys atsisakė ją persekioti, tad ji parėjusi namo savo vyrui pareiškė, kad jeigu dar sykį išgers, jis privaląs arba su ja išsiskirti, arba nugabenti į ligoninę. Jis pažadėjo tai padaryti, ir kai ji vakare vėl prisigėrė, nugabeno ją į reabilitacijos ligoninę. Kitos grupės narės atsisakė vaidinti Persekiotojas – vaidmenį, kurį joms priskyrė Vait. Tokio žaidimą nutraukiančio elgesio moteris nepajėgė pakelti, nepaisant visų pastangų padėti jai įtvirtinti įžvalgas, kurias iki šiol jau galėjo būti įgijusi. Tad asmenį, kuris sutiko atlikti jai reikalingą vaidmenį, ji rado namie.

Kai kuriais atvejais pavyksta pacientą parengti tiek, kad žaidimo būtų galima nebežaisti ir pabandyti taikyti socialinį gydymą, kai terapeutas atsisako vaidinti ir Persekiotoją, ir Gelbė-

toją. Terapiniu požiūriu lygiai taip jam nedera imtis ir Kvailelio vaidmens, t. y. jis privalo nesitaikstyti, jei pacientas nebevykdo savo finansinių įsipareigojimų arba neatvyksta į seansus laiku. Atlikus parengiamąjį darbą, reikia imtis tinkamos terapinės procedūros – siekti tokios padėties, kai Suaugusieji susitaria, ir atsisakyti vaidinti bet kurį iš vaidmenų, viliantis, kad pacientas įstengs negerti ir nebežaisti įprasto savo žaidimo. Jei jis to nepajėgia padaryti, geriausia nukreipti jį pas Gelbėtoją.

Antitezė (atsisakymas žaisti žaidimą) yra ypač sunkus žingsnis dėl to, kad daug geriantis asmuo daugelyje Vakarų šalių sulaukia ypatingo dėmesio, juo paranku rūpintis, demonstruoti jam dosnumą. Atsisakius atlikti kurį nors iš paminėtų vaidmenų, greičiausiai bus sulaukta visuomenės pasipiktinimo. Racionalus požiūris dar daugiau nerimo gali sukelti Gelbėtojams negu pačiam Alkoholikui. Grupė darbuotojų susidomėjo žaidimu „Alkoholikas" ir rimtai stengėsi padėti pacientams pasveikti. Jie stengėsi nutraukti žaidimą, o ne vien tik juos „išgelbėti". Jų darbui sutrukdė kliniką rėmęs neprofesionalų komitetas. Nė vienas iš darbuotojų daugiau nebuvo pakviestas padėti gydyti geriančių pacientų.

Susiję žaidimai. Įdomus „Alkoholiko" epizodas vadinamas „Išgerk taurelę". Jį pastebėjo psichiatrijos studentas. Vaitas su žmona (negerianti Persekiotoja) vyksta iškylauti su Bleku ir jo žmona (abu Kvaileliai). Vaitas paragina Blekus: „Išgerkite po taurelę!" Jei šie išgeria po vieną, tai Vaitas leidžia sau išlenkti keturias ar penkias. Žaidimas nutrūksta, jei Blekai atsisako. Pagal gėrimo taisykles Vaitas jaučiasi turįs teisę įsižeisti, ir kitą kartą jis pasikvies sukalbamesnių iškylautojų. Socialiniu lygmeniu tai panašu į Suaugusiojo dosnumą, psichologiniu lygmeniu – tai įžūlumo aktas. Vaito Vaikas iš Bleko Tėvo gauna leidimą atvirai

jam kyšininkaudamas. Čia pat yra ponia Vait, bet ji bejėgė protestuoti. Būtent todėl ji ir sutinka su tokiu susitarimu. Ji lygiai taip pat, kaip ir ponas Vaitas vaidindamas Alkoholiką, trokšta tęsti žaidimą atlikdama Persekiotojos vaidmenį. Galima įsivaizduoti, kaip ji kaltins vyrą ryte po iškylos. Papildomų komplikacijų gali iškilti, jeigu Vaitas yra Bleko viršininkas.

Apskritai Kvailelis nėra toks beviltiškas kaip sako vardas. Kvaileliais dažnai būna vienišiai, kurie daug pasiekia gražiai elgdamiesi su Alkoholiku. Užkandinės savininkas, vaidinantis „Gerąjį Džou", tokiu būdu susiranda daug pažįstamų ir savo socialinėje aplinkoje pelno ne tik geraširdžio dosniojo, bet ir puikaus istorijų pasakotojo reputaciją.

Tiesa, vienas iš „Gerojo Džou" variantų yra nuolat klausinėti patarimų, kaip geriau padėti žmonėms. Tai linksmo ir konstruktyvaus žaidimo pavyzdys, kurį verta skatinti. Jo priešingybė yra „Kietas vyrukas", kuris mokosi smurto arba prašo patarimų, kaip sėkmingiau įskaudinti žmones. Nors iki tyčinių kūno sužalojimų neprieinama, šis žaidėjas įgyja privilegijų bendrauti su tikrai „kietais" vyrukais, kurie lošia iš svarbaus ir negrąžinamo grobio, tad jis gali maudytis jų šlovės spinduliuose. Tai vienas variantų, kurį prancūzai vadina *un fanfaron de vice – savos šlovės skelbėju.*

Analizė

Tezė. Kaip aš baisiai elgiausi, pabandyk, gal tau pavyks mane sustabdyti.

Tikslas. Saviplaka.

Vaidmenys: *Alkoholikas*, Persekiotojas, Gelbėtojas, Kvailelis, Tarpininkas.

Dinamika. Oralinė deprivacija.

Pavyzdžiai: 1. Pažiūrėk, ar tau pavyks mane pagauti. Šio žaidimo prototipus sunku nustatyti dėl jo sudėtingumo. Tačiau vaikai, ypač alkoholikų, dažnai perima daugelį patiems alkoholikams būdingų manevrų. Pagal „Pabandyk, gal tau pavyks mane sustabdyti" modelį jie meluoja, slepia daiktus, tikisi smerkiančių pastabų, ieško naudingų žmonių, susiranda kilnų kaimyną, kuris nuolat materialiai paremia. Saviplaka dažnai atidedama vėlesniam laikui. 2. Alkoholikas ir jo aplinka.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Pasakyk man, ką iš tiesų apie mane galvoji" arba „Padėk man liautis gerti."
Suaugusysis: „Būsiu tau atviras."

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Vaikas: „Pabandyk, gal tau pavyks mane sustabdyti."
Tėvas: „Privalai liautis girtuokliauti, nes..."

Ėjimai: 1) provokacija – kaltinimas arba atleidimas; 2) nuolaidžiavimas – pyktis arba nusivylimas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis: a) gėrimas kaip procedūra – maištas, nusiraminimas ir potraukio patenkinimas; b) „Alkoholikas" kaip žaidimas – (galima) saviplaka; 2) išorinis psichologinis – seksualinio ir kitokių formų artimumo vengimas; 3) vidinis socialinis – „Pabandyk, gal tau pavyks mane sustabdyti"; 4) išorinis socialinis – „Ryte po", „Martini" ir kitos neįpareigojančio bendravimo formos; 5) biologinis – meilės ir pykčio reakcijų kaita; 6) egzistencinis – visi nori apriboti mane.

2. Skolininkas

Tezė. „Skolininkas" – daugiau nei žaidimas. Amerikoje tai jau tampa scenarijumi, viso gyvenimo planu, nors panašus reiškinys vyksta Afrikos ir Naujosios Gvinėjos džiunglėse.[3] Ten jauno vyro giminaičiai nuperka jam nuotaką už didžiulę kainą ir įstumia jį skolon daugeliui metų. Amerikiečių visuomenėje, bent labiau civilizuotose šalies dalyse, vyrauja toks pats paprotys, skirtumas tik tas, kad nuotakos kainą čia pakeičia būsto kaina, ir jei giminaičiai nesuteikia jokios paramos, tai rėmėjo vaidmenį perima bankas.

Taigi jaunas vyras Naujojoje Gvinėjoje, sėkmei prie ausies prisirišęs seną rankinį laikrodį, ir jaunas vyras Amerikoje, sėkmei rankinį laikrodį užsisegęs ant riešo, – abu įsitikinę, jog gyvenime turi „tikslą". Didžioji šventė – tuoktuvės arba įkurtuvės švenčiamos ne tada, kai išsivaduojama iš skolos, bet tada, kai pasiskolinama. Ir dažniausiai, tarkime, kad ir per televiziją, matome ne vidutinio amžiaus vyrą, kuris pagaliau susimokėjo skolas, bet jauną vyrą, kuris su šeima įsikrausto į naujus namus, išdidžiai mojuoja popieriais, kuriuos jis ką tik pasirašė ir kurie susaisto ilgiems produktyvaus jo gyvenimo metams. Kol jis susimokės savo skolas – būsto paskolą, koledžo išlaidas vaikams bei draudimą, jis jau bus spėjęs tapti problema, „pagyvenusiu visuomenės nariu", kuriam visuomenė privalo suteikti ne tik materialias privilegijas, bet ir naują tikslą. Ir Naujojoje Gvinėjoje, ir čia, būdamas pakankamai suktas, iš kiauro skolininko gali tapti stambiu skolintoju, tačiau tai atsitinka palyginti retai.

Berašant per stalą nurėplioja vėžiagyvis vėdarėlis. Apvertus jį ant nugaros, galima matyti, kokių milžiniškų pastangų jam

[3] Mead, Margaret. *Growing Up in New Guinea.* William Morrow & Company, New York, 1951.

prireikia vėl atsistoti ant kojų. Tuo momentu, kai vėdarėlis stengiasi apsiversti, jis turi „gyvenimo tikslą". Jei jam pavyksta, tai jau pergalė. Na, ir keliauja jis toliau. Pafantazuokime – kitame vėdarėlių susirinkime jis pasakos savo istoriją, į jį su pagarba žvelgs jaunesnė karta, nes jis pasiekė tikslą. Tačiau yra ir šiokio tokio nusivylimo. Dabar užkopus į viršūnę, gyvenimas jam atrodo beprasmis. Gal jis net grįš, tikėdamasis pakartoti savo triumfą. Vertėtų jo nugarą paženklinti rašalu, kad pažintume jį, jei vėl išdrįstų rizikuoti. Drąsus tas vėdarėlis. Nenuostabu, kad išgyveno per milijonus metų.

Dauguma jaunų amerikiečių į būsto paskolos reikalus žiūri itin rimtai tik atsidūrę stresinėje situacijoje. Jeigu jie prislėgti arba finansinė situacija prasta, įsipareigojimai verčia juos judėti į priekį, o vieną ar kitą gali net apsaugoti nuo savižudybės. Daugiausia laiko jie praleidžia žaisdami vidutiniškai sudėtingą žaidimą „Jeigu ne skolos", tačiau šiaip jau visai maloniai gyvena. Tik vienetai laimi iš to, kad rimtai žaidžia žaidimą „Skolininkas".

„Pabandyk atgauti skolą" (PAS) paprastai žaidžia jaunos sutuoktinių poros. Žaidimas yra tokios struktūros, jog nepriklausomai nuo to, kas vyksta, žaidėjas vis viena „laimi". Vaitai kreditan įsigyja įvairiausių prekių ir paslaugų, kuklesnių ir prabangesnių, priklausomai nuo savo socialinės padėties bei nuo to, kaip žaisti juos išmokė tėvai ir seneliai. Jei kreditorius po kelių gana negriežtų bandymų numoja ranka į galimybę atgauti skolą, tai Vaitai gali mėgautis savo laimikiu be jokios bausmės, ir taip jie laimi. Jei kreditorius būna griežtesnis, tai Vaitai mėgaujasi persekiojimo malonumu bei tuo, ką yra įsigiję. Rimtai šis žaidimas imamas žaisti tada, kai kreditorius tvirtai pasiryžta atgauti skolą. Norėdamas susigrąžinti pinigus, jis turi griebtis kraštutinių

priemonių – susitikti su Vaitų darbdaviais arba nuvykti į namus triukšmingai dardančiu ryškiu didžiuliu automobiliu, ant kurio didelėmis raidėmis užrašyta *Skolų išieškojimo agentūra*.

Tada viskas pasikeičia. Vaitas supranta, kad jam gali tekti mokėti. Atsiradus prievartos elementui (dažniausiai trečiajame kreditoriaus laiške: „Jeigu per 48 valandas neatvyksite į mūsų biurą...“), Vaitas pasijunta turįs kategorišką pateisinimą savo pykčiui. Jis pradeda žaisti: „Pričiupau tave, kalės vaike.“ Vaitas laimi skelbdamas, kad kreditorius yra godus, negailestingas ir nepatikimas. Du akivaizdžiausi tokios situacijos pranašumai: 1) ji sustiprina Vaito egzistencinę poziciją, kuri užmaskuojama forma „Visi kreditoriai besočiai“; 2) situacija teikia didžiulį išorinį socialinį atlygį, nes Vaitas gali atvirai juodinti kreditorius, neprarasdamas savo paties – „Gerojo Džou“ statuso. Toliau vidinio socialinio atlygio jis gali siekti susitikdamas su kreditoriumi akis į akį. Be to, jis pateisina savo piktnaudžiavimą kredito sistema – jeigu kreditoriai yra tokie kaip šis, kodėl jis iš viso turėtų mokėti?

Smulkūs žemvaldžiai kartais žaidžia „Kreditoriaus“ variantą – „Pabandyk man negrąžinti“ (PMN). PAS ir PMN žaidėjai greitai vieni kitus identifikuoja ir slapta džiūgaudami dėl žaidimo teikiamo transakcinio atlygio bei numatomos pramogos greitai vienas kitu susidomi. Nepriklausomai nuo to, kam atitenka pinigai, jie sutvirtina vienas kito poziciją, kuri visai šiai situacijai pasibaigus bus reikalinga žaidžiant „Kodėl tai visada nutinka man?“

Žaidimai, susiję su pinigais, gali turėti ypač rimtų padarinių. Žaidimai papasakoti lengvai, tarsi juokaujant. Kai kuriems žmonėms taip ir atrodo, nes kalbama apie itin paprastus dalykus. Bet nereikia apsigauti, šie žaidimai atskleidžia lėkštą motyvaciją, slypinčią už piniginių reikalų.

Antitezė. Akivaizdi PAS antitezė – iškart pareikalauti sumokėti skolą grynaisiais. Tačiau geras PAS žaidėjas tikrai sugalvos, kaip išsisukti, ir apmaus beveik visus, išskyrus labiausiai užkietėjusius kreditorius. PMN antitezė yra greitumas ir garbingumas. Patyrę PAS ir PMN žaidėjai yra profesionalai visomis šio žodžio prasmėmis, tad mėgėjas turi ne daugiau šansų sužaisti su jais lygiosiomis, negu tas, kuris lošia su profesionaliais lošėjais. Nors mėgėjas laimi retai, jis gali bent pasimėgauti turėdamas galimybę dalyvauti viename iš šių žaidimų. Abu žaidimai žaidžiami negailestingai, labiausiai profesionalą sunervina tai, kad kartais mėgėjui pasitaiko galimybė pasišaipyti iš žaidimo baigties. Finansininkų sluoksniuose toks elgesys visiškai nepriimtinas. Teko išgirsti istorijų, kai skolininkas, pasišaipius iš jo gatvėje, suglumsta, susierzina ir sunerimsta, jis jaučiasi panašiai kaip Nevykėlis, kai su juo žaidžia priešingas nevykėliui asmuo.

3. Įspirk man

Tezė. Žaidžia žmonės, kurių socialinę elgseną galima apibūdinti: „Prašau, nespardykit manęs." Pagundai įspirti kone neįmanoma atsispirti, tad kai jam, savaime suprantama, įspiriama, Vaitas gailiai sušunka: „Juk visi ženklai rodo, kad prašau manęs nespardyti." Tuomet sunkiai patikėdamas priduria: „Kodėl tai visada nutinka man?" (KTVNM). KTVNM gali tapti vidinis ir užmaskuotas kaip „Psichiatrijos" klišė: „Jei patiriu stresą, esu sukrėstas." Vienas KTVNM žaidimo elementas kyla iš atvirkštinio pasitenkinimo: „Mano nelaimės didesnės nei kitų." Ši savybė būdinga į paranoją linkusiems asmenims.

Jeigu aplinkiniai dėl savo geraširdiškumo, dėl to, kad žaidžia žaidimą „Aš tik noriu padėti", dėl socialinių, visuomeninių taisyklių nekumščiuoja tokio asmens, jis elgiasi vis labiau provokuojamai, kol pagaliau peržengęs ribą priverčia aplinkinius paklusti. Taip dažniausiai elgiasi visuomenės atstumti, apkvailinti, praradę darbą žmonės.

Panašų žaidimo variantą „Palaikė suknelė" žaidžia moterys. Neretai tikros aristokratės, nors elgiasi lyg būtų nuskurdėlės. Jos daro viską, kad jų pajamos dėl kokių nors „rimtų" priežasčių niekuomet neviršytų minimalių pajamų. Jei netikėtai praturtėja, paprastai visuomet atsiranda koks nors miklus jaunas vyrukas, kuris padeda joms šių pinigų atsikratyti įsiūlydamas bevertės bendrovės akcijų ir pan. Šnekamąja kalba tokia dama vadinama „mamos bičiule", ji visuomet pasiruošusi duoti protingą Tėvo patarimą kitiems ir gyventi kitų gyvenimus. Tokių moterų KTVNM nebylus, ir tik iš jų laikysenos, primenančios drąsios kovotojos pozą, galima įžvelgti: „Kodėl tai visada nutinka man?"

Įdomi šio žaidimo forma būdinga gerai prisitaikiusiems žmonėms, kurie susilaukia tokio didelio atlygio ir tiek daug sėkmės, kad tai neretai pranoksta jų pačių lūkesčius. Šiuo atveju KTVNM gali paskatinti rimtą, konstruktyvų mąstymą ir pozityvų asmenybės augimą, tada žaidimas įgauna formą „Ką aš iš tiesų padariau, kad šito nusipelnyčiau?"

4. Pričiupau tave, kalės vaike

Tezė. Klasikinė šio žaidimo forma – pokeris. Vaitas įgyja neįveikiamo pranašumo, tarkime, jo rankose keturi tūzai. Jeigu jis „Pričiupau tave, kalės vaike" (PTKV) žaidėjas, tai jam kur kas

svarbiau ne tai, kad jis puikiai lošia pokerį ir laimi pinigų, o tai, kad Blekas atsidūrė jo malonėje.

Vaitui reikėjo santechniko paslaugų. Prieš pradedant darbus, jie kruopščiai aptarė visas išlaidas. Nustatė kainą ir susitarė, kad nebus jokių papildomų išlaidų. Baigęs remontą santechnikas pateikė sąskaitą, į kurią įtraukė kelis papildomus dolerius už sklendę (ją netikėtai teko pakeisti), tad keturių šimtų dolerių sąskaita padidėjo gal keturiais doleriais. Vaitas įsiuto, paskambino santechnikui ir pareikalavo pasiaiškinti. Tačiau santechnikas nenusileido. Vaitas parašė jam ilgą laišką, kuriame kritikavo jo elgesį, pabrėžė nesąžiningumą. Jis atsisakė apmokėti sąskaitą, kol iš jos nebus išbrauktos papildomos išlaidos. Pagaliau santechnikas nusileido.

Netrukus paaiškėjo, kad ir Vaitas, ir santechnikas žaidė žaidimus. Vienas kito galimybes jie įžvelgė per derybas. Pateikdamas sąskaitą su papildomomis išlaidomis santechnikas išprovokavo Vaitą. Vaitas ir santechnikas buvo susitarę, tad pastarasis buvo neteisus. Vaitui atrodė, kad turi teisę ant jo išlieti susikaupusį kone beribį įniršį. Užuot derėjęsis oriai, kaip Suaugusysis, galbūt šiek tiek pasipiktinęs, Vaitas, pasinaudojęs proga, ėmė iš esmės kritikuoti santechniko gyvenimo būdą. Išoriškai jų ginčas atrodė kaip Suaugusiojo su Suaugusiuoju, tarsi teisėta dalykiška diskusija dėl sutartos pinigų sumos. Psichologiniu lygmeniu tai Tėvo ir Suaugusiojo pokalbis. Vaitas pasinaudojo lėkšta, tačiau socialiai pateisinama padėtimi – išlieti per daugelį metų susikaupusį įniršį ant mulkinamo priešininko, lygiai kaip panašioje situacijoje būtų padariusi jo motina. Jis greitai įžvelgė šioje situacijoje slypinčią savo nuostatą PTKV ir pajuto, kaip jį nudžiugino santechniko provokacija. Jis prisiminė, kad ir ankstyvoje vaikystėje ieškodavo

panašių situacijų, džiugiai į jas įsitraukdavo ir jomis pasinaudodavo. Dažnai užmiršdavo, kas iš tikrųjų jį išprovokuodavo, tačiau smulkiai prisimindavo po to vykusio mūšio eigą. Akivaizdu, jog santechnikas žaidė vieną iš KTVNM žaidimo variantų.

PTKV yra dviejų žmonių žaidimas. Jis skiriasi nuo žaidimo „Argi tai ne siaubinga?" (ATNS). Žaidžiant ATNS pagrindinis žaidėjas godžiai trokšta neteisybės, kad galėtų kitiems skųstis trečiuoju dalyviu. Taip atsiranda trijų dalyvių žaidimas „Agresorius, auka, patikėtinis". ATNS žaidėjus įkvepia šūkis – „Nelaimė viena nevaikšto". Patikėtinis paprastai yra tas, kuris irgi žaidžia ATNS. KTVNM taip pat trijų žaidimas, tačiau čia pagrindinis veikėjas stengiasi įsitvirtinti kaip labiausiai nukentėjęs asmuo ir piktinasi bet kokia kitų nukentėjusiųjų konkurencija. „Šantažas" – tai komercinio pobūdžio PTKV forma, jį žaidžia trys profesionalai. Kiek subtilesne forma gali jį žaisti ir du žaidėjai – sutuoktiniai.

Antitezė. Geriausia antitezė – tinkamas elgesys. Sutarties su PTKV žaidėju struktūra turėtų būti išdėstyta ypač detaliai pirmai progai pasitaikius, ir šio susitarimo būtina griežtai laikytis. Pavyzdžiui, gydytojui būtina tiksliai susitarti su pacientu, kad jis turės susimokėti už priėmimą, jeigu neatvyks. Ypač griežtai turi būti registruojamos visos detalės, kad būtų išvengta buhalterinių klaidų. Jei iškyla nenumatytų kliūčių, tai žaidimo antiteze būtų mandagiai ir nesiginčijant palaukti, kol žaidėjas bus pasirengęs tinkamai reaguoti į žaidimą. Kasdieniame gyvenime turint verslo reikalų su PTKV žaidėju visuomet reikia atsižvelgti į tam tikrą riziką. Su tokio individo žmona būtina elgtis pabrėžtinai korektiškai, patariama vengti net menkiausio flirto, nerodyti galantiškumo ar nepagarbos, ypač tais atvejais, kai atrodo, jog vyras pats skatina taip elgtis.

Analizė

Tezė. Pričiupau tave, kalės vaike.

Tikslas. Pateisinimas.

Vaidmenys: Auka, Agresorius.

Dinamika. Pavydus pyktis.

Pavyzdžiai: 1. Šį sykį tave pričiupau; 2. Pavydus vyras.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Tu blogai pasielgei."
Suaugusysis: „Dabar, kai atkreipei į tai mano dėmesį, matau, kad pasielgiau blogai."

Psichologinė paradigma. Tėvas ir Vaikas.
Tėvas: „Stebėjau ir laukiau, kol tu suklysi."
Vaikas: „Šįkart tu mane pričiupai."
Tėvas: „Taip, ir dabar tu patirsi visą mano įniršį."

Ėjimai: 1) provokacija – kaltinimas; 2) gynyba – kaltinimas; 3) gynyba – bausmė.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – pateisinamas pyktis; 2) išorinis psichologinis – išvengiama susidūrimo su savo paties trūkumais; 3) vidinis socialinis – PTKV; 4) išorinis socialinis – jie nuolat tavęs tyko; 5) biologinis – pasikeitimas kovinėmis transakcijomis, dažniausiai tarp tos pačios lyties asmenų; 6) egzistencinis – žmonėmis negalima pasitikėti.

5. Žiūrėk, ką per tave pridirbau

Tezė. Klasikinis sutuoktinių žaidimas, išardęs rekordiškai daug santuokų. Tačiau žaisti jį gali ir tėvai su vaikais bei kolegos darbe.

1. Pirmojo laipsnio ŽKPTP. Vaitas, nenorėdamas su niekuo bendrauti, įsigilina į kokią nors veiklą, kuri padeda jam atsiriboti nuo žmonių. Veikiausiai tuo metu jis nori, kad visi paliktų jį ramybėje. Tarkime, jo žmona arba kuris nors iš vaikų ateina arba norėdami paglostymo, arba ko nors paklausti: „Kur galėčiau rasti reples?" Tai „priverčia" jo kaltą, teptuką, rašomąją mašinėlę arba lituoklį slystelėti, ir jis įsiutęs sušunka: „Žiūrėk, ką per tave pridirbau!" Jei taip nutinka vis dažniau, šeima stengiasi jam netrukdyti, kai jis įsigilinęs į kokią nors veiklą. Žinoma, jo instrumentai „šokinėja" ne dėl to, kad kažkas įėjo ir paklausė, bet dėl jo paties susierzinimo. Jis džiaugiasi, kad nutinka būtent taip, nes tai suteikia jam priežastį išvaryti įsibrovėlį. Nelaimei, šį žaidimą ypač greitai išmoksta maži vaikai, todėl jis taip lengvai keliauja iš kartos į kartą. Jo teikiamas pasitenkinimas ir atlygis matomi kur kas aiškiau, kai žaidžiant panaudojama daugiau vilionių.
2. Antrojo laipsnio ŽKPTP. Šis laipsnis pasiekiamas tada, kai ŽKPTP yra gyvensenos pagrindas, o ne vien tik retsykiais panaudojamas gynybinis mechanizmas. Vaitas veda moterį, kuri linkusi žaisti „Aš tik noriu padėti" ar kurį kitą giminingą žaidimą. Tad jam lengva visus sprendimus palikti jai. Dažnai tai daroma prisidengus tariama pagarba ar galantiškumu. Jis gali pagarbiai ir mandagiai leisti jai nutarti, kur eiti vakarieniauti, kokį filmą pažiūrėti. Jei viskas klostosi gerai, jis mielai visu tuo mėgaujasi. Jei ne, gali imti ją kaltinti: „Juk tu mane čia atitempei." Tai tėra paprastesnis ŽKPTP žaidimo variantas. Pavyzdžiui, visus sprendimus, susijusius su vaikų auklėjimu, jis gali suversti ant jos pečių, o pats elgtis vien tik kaip vykdantysis pareigūnas. Jei vaikai nepatenkinti, tai jis

be užuolankų griebiasi žaidimo ŽKPTP. Per ilgus metus tai parengia dirvą tam, kad galima būtų kaltinti motiną, jei vaikų gyvenimai nesusiklosto. Tuomet ŽKPTP nėra tikslas savaime, jis tik suteikia laikino pasitenkinimo pakeliui į žaidimus „Aš tau juk sakiau" ir „Pasigėrėk, ką tu pridirbai."

Profesionalus žaidėjas, kuris psichologine prasme skinasi sau kelią žaisdamas ŽKPTP, pasitelks jį ir darbe. Profesinėje aplinkoje žodžius pakeičia kupinas pasipiktinimo nukentėjusiojo žvilgsnis. Žaidėjas „demokratiškai" arba norėdamas būti „geras vadovas" paprašo, kad jo pavaldiniai pateiktų pasiūlymų. Tokiu būdu jis gali sutvirtinti savo poziciją ir terorizuoti pavaldinius. Bet kokią paties padarytą klaidą gali nukreipti prieš juos ir juos apkaltinti. Jeigu šis metodas nukreipiamas prieš vadovus (kaltinant juos už savo klaidas), jis tampa destruktyvus, žaidėjas gali prarasti darbą, pvz., kariuomenėje jį perkels į kitą dalinį. Tada šis žaidimas virsta sudedamąja dalimi „Kodėl tai visada nutinka man?", kai žaidžia pykti linkę žmonės, ir „Na, štai aš ir vėl", kai žaidžia į depresiją linkę asmenys (abu žaidimai priklauso grupei „Įspirk man").

3. Trečiojo laipsnio ŽKPTP. Nuožmią ŽKPTP formą gali žaisti paranojikai, kurie nukreipia jį prieš asmenis, pasielgusius gana neatsargiai ir davusius jiems patarimų („Aš tik noriu padėti"). Patarimai gali tapti pavojingi, kartais net lemtingi.

ŽKPTP ir „Juk tu mane čia atitempei" (JTMČA) vienas kitą puikiai papildo, todėl ŽKPTP ir JTMČA žaidimų derinys yra daugelio santuokų užmaskuotos žaidimų sutarties klasikinis pagrindas. Šią sutartį iliustruoja tokia įvykių seka.

Abipusiu susitarimu ponia Vait tvarkydavo šeimos sąskaitas, nes ponas Vaitas „vargdavo su skaičiais". Kas kelis

> mėnesius bankas jiems pranešdavo apie kredito viršijimą, ir ponui Vaitui tekdavo aiškintis su banku. Kai jie pasigilindavo, kas nutiko, paaiškėdavo, kad ponia Vait, nepasitarusi su ponu Vaitu, nusipirko kokį nors brangų daiktą. Ponas Vaitas įsiutęs žaisdavo savo JTMČA, o ji su ašaromis išklausydavo jo priekaištų ir pažadėdavo, kad daugiau tai nepasikartos. Kurį laiką viskas klostydavosi sklandžiai, o paskui staiga pasirodydavo banko tarnautojas ir reikalaudavo apmokėti seną sąskaitą. Ponas Vaitas pasiteiraudavo žmonos. Tuomet ponia Vait imdavo žaisti savo ŽKPTP tvirtindama, kad tai jo kaltė, nes jis buvo uždraudęs jai viršyti banko kreditą. Sudurti galą su galu ji tegalėjo vieninteliu būdu – nemokėdama šios didžiulės skolos ir slėpdama nuo vyro reikalavimą apmokėti sąskaitą.

Šiuos žaidimus jie žaidė gal dešimtį metų įsitikinę, kad kiekvienas kartas bus paskutinis ir kad viskas bus kitaip. Ir iš tiesų kelis mėnesius viskas klostydavosi gerai. Terapijos metu ponas Vaitas itin išmintingai išanalizavo šį žaidimą, be jokios terapeuto pagalbos. Jis pasiūlė ir gana veiksmingą išeitį. Jie paliko banko sąskaitą vyro vardu. Ponia Vait ir toliau rūpinosi sąskaitomis ir išrašinėjo čekius, bet ponas Vaitas pirmasis pamatydavo sąskaitas ir kontroliuodavo mokėjimus. Tokiu būdu nei reikalavimai apmokėti sąskaitas, nei kredito viršijimas negalėjo praslysti pro jo akis. Nuo šiol šeimos biudžeto reikalus jie tvarkydavo kartu. Netekę pasitenkinimo atlygio, kurį teikdavo ŽKPTP ir JTMČA, iš pradžių Vaitai jautėsi sutrikę, tačiau paskui buvo priversti susirasti atviresnių ir konstruktyvesnių būdų vienam kitą patenkinti.

Antitezė. Nutraukti pirmojo laipsnio ŽKPTP reikštų palikti žaidėją vieną, o antrojo laipsnio ŽKPTP – suversti sprendimų

priėmimą vienam ponui Vaitui. Pirmojo laipsnio žaidimo žaidėjas gali pasijausti apleistas, tačiau retai kada supyksta, antrojo laipsnio – tikriausiai susierzins, jei bus priverstas imtis iniciatyvos. Taigi nuoseklus ŽKPTP nutraukimas sukelia nemalonių pasekmių. Trečiojo laipsnio ŽKPTP antitezę reikėtų patikėti kompetentingam profesionalui.

Dalinė analizė

Šio žaidimo tikslas yra pasiteisinimas. Dinaminiu požiūriu švelnesnės jo formos gali būti susijusios su priešlaikine ejakuliacija, o sudėtingesnės – su „kastracijos nerimo" sukeltu įniršiu. Šį žaidimą lengvai išmoksta vaikai. Išorinis psichologinis atlygis (atsakomybės vengimas) nenuginčijamas. Žaidimą dažnai paskatina baimė, kylanti nujaučiant artėjantį intymumą, nes „pateisinamas" pyktis tampa tinkama priežastimi išvengti seksualinių santykių. Egzistencinė pozicija: „Aš nekaltas."

PASTABA

Dėkoju dr. Rodney'iui Nurse'ui ir Francesai Matson iš Alkoholizmo gydymo ir švietimo centro Ouklende, Kalifornijoje, dr. Kennethui Evertsui, dr. R. J. Starrelsui, dr. Robertui Gouldingui ir kitiems, ypač besidomintiems šia problema, už nenuilstamas jų pastangas analizuojant žaidimą „Alkoholikas", už taiklias pastabas ir kritiką.

Septintas skyrius
SUTUOKTINIŲ ŽAIDIMAI

Beveik bet kuris žaidimas gali tapti santuokos bei šeimos gyvenimo ešafotu. Kai kurie, pvz., „Jeigu ne tu", klesti kur kas labiau, kiti, pvz., „Frigidiška moteris", žaidžiami ilgiau, nes šiuo atveju sutuoktinius susaisto vedybų sutarties teisinė galia bei jos užtikrinamas artimumas. Sutuoktinių žaidimus tik sąlygiškai galima atskirti nuo seksualinių žaidimų, kurie nagrinėjami devintame skyriuje. Pačiomis ryškiausiomis spalvomis sutuoktinių gyvenime sužydi žaidimai: „Kampas", „Teismas", „Frigidiška moteris" ir „Frigidiškas vyras", taip pat „Užguitoji", „Jeigu ne tu", „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi" ir „Širdelė".

1. Kampas

Tezė. „Kampas" aiškiau nei kuris kitas žaidimas iliustruoja manipuliacijas ir tai, kaip jos trukdo artimumui. Paradoksalu, tačiau šio žaidimo esmė yra nenuoširdus atsisakymas žaisti sutuoktinio žaidimą. Ponia Vait pasiūlo vyrui kartu eiti į kiną, jis sutinka.

2a. Poniai Vait „nesąmoningai" išsprūsta mintis, kad reikėtų perdažyti namą. Tai brangu, o ponas Vaitas neseniai jai sakė, kad jų finansinė padėtis sudėtinga. Jis pareikalavo, kad ji nestumtų jo į nepatogią padėtį ir neįkyrėtų jam dėl nenumatytų išlaidų bent jau iki mėnesio pabaigos. Tad žmona pasirinko netinkamą momentą namo reikalams aptarti, ir vyras jai šiurkščiai atrėžė.

2b. Aprašytosios situacijos alternatyva – Vaitas pakreipia pokalbį taip, kad poniai Vait būtų sunku atsispirti pagundai nepami-

nėti, kad namą reikia perdažyti. Kaip ir pirma, Vaitas atsako šiurkščiai.

3. Ponia Vait įsižeidžia ir pareiškia, kad jeigu jis ir vėl prastai nusiteikęs, ji neisianti su juo į kiną, tegu eina vienas. Jis atsako, kad jeigu ji taip mananti, tai gal tikrai geriau jam eiti vienam.
4. Ponas Vaitas išeina į kiną vienas (arba su bičiuliais), palikdamas ponią Vait namuose, įskaudintą ir nelaimingą.

Šiame žaidime matyti dvi galimos gudrybės.

Žmona iš ankstesnės patirties gerai žino, kad į vyro susierzinimą nereikėtų rimtai reaguoti. Vyras tenori vieno – kad ji parodytų, jog vertina sunkų jo darbą ir jo pastangas uždirbti pinigų. Jei žmona tai padarytų, jie laimingi galėtų eiti į kiną kartu. Tačiau ji atsisako žaisti, ir jis pasijunta labai nuviltas. Tad Vaitas išeina nusivylęs ir pasipiktinęs. Ji lieka namuose dėdamasi nuskriausta, tačiau slapta triumfuodama.

Ponas Vaitas irgi žino, kad į žmonos įžeistą savimeilę neturėtų reaguoti rimtai. Iš tiesų ji tenori, kad jis būtų meilus. Tada jie laimingi galėtų eiti į kiną. Tačiau jis atsisako žaisti žinodamas, kad tai nesąžininga. Jis supranta, kad ji norinti, jog jos paprašytų, tačiau apsimeta to nesuvokiantis. Jis išeina iš namų linksmas ir jausdamas palengvėjimą, bet dėdamasis įskaudintas. Ji lieka namuose nusivylusi ir pasipiktinusi.

Naivaus stebėtojo požiūriu abiem atvejais laimėtojo pozicija atrodo nepriekaištinga. Viskas, ką jie padarė, tai reagavo pažodžiui. Tai akivaizdu B situacijoje, kai ponas Vaitas žmonos atsisakymą priima už gryną pinigą. Abu žino, kad sukčiauja, bet eiti atsisakė žmona, tad ji ir įstumiama į kampą.

Akivaizdus atlygis – išorinis psichologinis. Ir vyrą, ir žmoną filmai sujaudina seksualiai, tad grįžę iš kino teatro jie tikriausiai būtų pasimylėję. Taigi tas, kuris siekia išvengti intymumo, pradeda žaisti šį žaidimą (2a) arba (2b). Tai gali tapti ypač nepakenčiamu žaidimo „Maištas" variantu (žr. 9 skyrių). „Įžeista" šalis, suprantama, jaučiasi įpykusi, todėl atsisako mylėtis. Sutuoktinis užspeistas į kampą neturi jokios išeities.

Antitezė. Poniai Vait viskas gana paprasta. Jai tereikia apsigalvoti, paimti vyrą už parankės, nusišypsoti ir žingsniuoti drauge su juo į kiną (pereiti iš Vaiko į Suaugusiojo ego būseną). Šiek tiek sunkiau ponui Vaitui, nes iniciatyva priklauso žmonai. Jei jis iš naujo peržvelgtų visą situaciją, jam tikriausiai pavyktų įkalbėti ją eiti kartu arba kaip suirzusį Vaiką, arba, kur kas geriau, kaip Suaugusiąją.

Kitokios formos „Kampas" yra šeimos žaidimas, kuriame dalyvauja ir vaikai. Tai primena dvigubo ryšio teoriją, apibūdintą G. Batesono ir jo bendraminčių.[4] Šiame žaidime į kampą įstumiamas vaikas. Ką jis bedarytų, viskas blogai. Anot G. Batesono, tokia situacija gali tapti svarbiu etiologiniu šizofrenijos veiksniu. Remiantis žaidimų analize galima teigti, kad šizofrenija gali tapti vaiko antiteze „Kampui", t. y. jo bandymu nutraukti šį žaidimą. Tai atskleidžia suaugusių pacientų šizofrenikų gydymas taikant žaidimų analizę. Jei tinkamai parengtam pacientui padedama išanalizuoti „Kampą" kaip šeimos žaidimą ir parodoma, kad šizofrenijos jis griebėsi tam, kad pasipriešintų žaidimui, jis patiria dalinę arba visišką remisiją.

Kasdienis „Kampo" variantas, kurį žaidžia visa šeima ir kuris veikiausiai lems mažesnių vaikų charakterio raidą, žaidžia-

[4] Bateson, G. et al. "Toward a Theory of Schizophrenia." *Behavioral Science*. I: 251–264, 1956.

mas tada, kai „Tėviški" tėvai per daug įkyrūs. Vaiką ragina daugiau padėti namuose, bet vos tik jis ką nors nuveikia, tėvai iškart ima jį kritikuoti. Kitaip tariant – blogai, jei padeda, ir blogai, jei nepadeda. Šią prieštaringą situaciją galima pavadinti dvigubo ryšio „Kampu".

„Kampas" kartais tampa vaiko astmos etiologiniu veiksniu.

Mergaitė: „Mamyte, ar tu mane myli?"
Mama: „O kas ta meilė?"

Po tokio atsakymo vaikas pasijunta bejėgis. Ji nori pasikalbėti su mama, bet mama perkelia pokalbį į filosofijos sferą, kuri mergaitei neįveikiama. Ji ima sunkiai alsuoti, motina suirzta, mergaitei prasideda astmos priepuolis, motina atsiprašinėja, įsisiūbuoja „Astmos" žaidimas. Šį „Kampo" variantą dar teks išanalizuoti smulkiau.

Terapinėse grupėse kartais žaidžiamas elegantiškas „Kampo" variantas – „Raselo ir Vaithedo tipas".

Blekas: „Na, bent jau kai mes tylime, niekas nežaidžia žaidimų."
Vaitas: „Tyla taip pat gali būti žaidimas."
Redas: „Šiandien niekas nežaidė žaidimų."
Vaitas: „Tačiau nežaisti žaidimų jau irgi gali būti žaidimas."

Terapinė antitezė lygiai tokia pat elegantiška. Loginiai paradoksai uždrausti. Kai iš Vaito atimama galimybė manevruoti, iškyla jo nerimas.

Su „Kampu" ir su „Palaike suknele" glaudžiai susijęs sutuoktinių žaidimas „Priešpiečių krepšelis". Vyras, kuris tikrai

galėtų leisti sau pavalgyti gerame restorane, kiekvieną rytą susitepa kelis sumuštinius ir nešasi juos į kontorą popieriniame maišelyje. Jis suvalgo duonos kriaukšles, vakarienės likučius ir panaudoja popierinius krepšelius, kurių jam prikaupia žmona. Jis visiškai kontroliuoja šeimos finansus, nes kuri žmona tokio pasiaukojimo akivaizdoje išdrįstų nusipirkti audinės boa? Be to, jis sulaukia ir kitokio atlygio – mėgaujasi malonumu valgyti priešpiečius vienas, padirbėti per priešpiečius. Daugeliu aspektų tai konstruktyvus žaidimas, kuriam Benjaminas Franklinas būtų pritaręs, nes jis ugdo dorybes – taupumą, darbštumą ir punktualumą.

2. Teismas

Tezė. Šis žaidimas ryškiausiai atsiskleidžia teisinėje sferoje. Šiai grupei priklauso ir „Medinė koja" (pasiteisinimas pamišimu) bei „Skolininkas" (civilinė byla). Jis dažnai išryškėja per sutuoktinių konsultacijas ir sutuoktinių psichoterapinėse grupėse. Kai kurios grupės užsiima vien tik nenutrūkstamu „Teismo" žaidimu. Problemos neišsprendžiamos, nes žaidimas niekada nesibaigia. Vadinasi, konsultantas arba terapeutas irgi įsitraukė į žaidimą pats to nesuvokdamas.

„Teismą" gali žaisti daug asmenų, bet dažniausiai tai trijų žaidėjų žaidimas, kuriame dalyvauja ieškovas, atsakovas ir teisėjas, juos vaidina vyras, žmona ir terapeutas. Jeigu jis vyksta terapinėje grupėje, per radiją ar televiziją, kiti auditorijos nariai įtraukiami kaip prisiekusieji. Vyras pradeda skųstis: „Jūs tik paklausykite, ką (žmonos vardas) padarė vakar. Ji ėmė..." ir t. t. Tada žmona gindamasi atsako: „Bet iš tiesų viskas buvo taip... ir,

be to, ... kaip tik prieš tai jis..., be to, vis viena... tuo metu... mes abu...", taip be galo ir be krašto. Vyras galantiškai priduria: „Na, džiaugiuosi, kad šie ponai turi galimybę išgirsti abi šalis, tačiau aš tik norėčiau būti sąžiningas." Tuo metu terapeutas išmintingai tarsteli: „Man atrodo, jeigu mes atsižvelgtume..." Terapeutas gali paklausti ir auditorijos (jei ši yra): „Na, paklausykime, ką apie tai pasakys kiti". Jei grupė jau pakankamai pasirengusi, jos nariai gali atlikti prisiekusiųjų vaidmenį ir be terapeuto nurodymų.

Antitezė. Terapeutas vyrui pasako: „Jūs absoliučiai teisus!" Jeigu vyras tokiu atsakymu patenkintas, jei jis džiūgaudamas atsipalaiduoja, terapeutas paklausia: „Na, ir ką jūs manote apie šį mano teiginį?" Vyras atsako: „Visiškai pritariu." Tuomet terapeutas vėl pareiškia: „Iš tiesų man atrodo, kad jūs neteisus." Jeigu vyras sąžiningas, jis pasakys: „Aš visą laiką tai žinojau." Jeigu jis nėra sąžiningas, iš jo reakcijos turėtų paaiškėti, kad jis toliau tebežaidžia. Tada jau galima leistis į šį reikalą toliau. Žaidimo elementą rodo tas faktas, kad nors išoriškai ieškovas reikalauja pergalės, iš esmės jis neabejoja esąs neteisus.

Kai surinkta pakankamai praktinės medžiagos situacijai paaiškinti, tada žaidimą galima sugriauti manevru, kuris turbūt yra pats elegantiškiausias visame antitezės mene. Terapeutas nustato taisyklę, pagal kurią grupėje draudžiama vartoti trečiąjį asmenį (gramatikos prasme). Tad nuo šiol nariai tegali kreiptis vienas į kitą tik tiesiogiai „tu" („jūs") arba kalbėti apie save „aš", tačiau jie negali sakyti: „Leiskite man papasakoti apie jį" arba „Leiskite man pasakyti apie ją." Tuo momentu pora arba iš viso liausis žaidusi grupėje žaidimus, arba pradės žaisti „Širdelę", tai yra šioks toks situacijos pagerėjimas. Dar jie gali imtis žaidimo

„Negana to", kuris, tiesą sakant, visai nepadeda. „Širdelė" aprašyta 7 skirsnyje. Kai žaidžiamas „Negana to", ieškovas nesustodamas pila vieną kaltinimą po kito. Atsakovas į visus juos atsako: „Galiu paaiškinti." Ieškovas į paaiškinimus nekreipia jokio dėmesio, bet vos atsakovas stabteli, jis ima dėstyti kitą savo kaltinimą, kiekvieną pradėdamas žodžiais „Negana to". Tai tipiškas Tėvo ir Vaiko bendravimas.

Intensyviausiai „Negana to" žaidžia paranojiškų polinkių turintys atsakovai. Dėl jų tiesmukumo jiems gana lengva nuvilti kaltintojus, kurie linkę kalbėti humoristiškai arba metaforomis. Apskritai metaforos yra akivaizdžios pinklės, kurių reikėtų vengti „Negana to" žaidime.

Kasdienė „Teismo" forma atsiskleidžia, kai žaidžia du vaikai ir kuris nors iš tėvų: „Mamyte, ji paėmė mano saldainį", „Taip, bet juk jis paėmė mano lėlę, o prieš tai dar jis man sudavė ir, be to, juk buvome susitarę, kad saldainius pasidalysime."

Analizė

Tezė: Jiems teks pripažinti, kad aš teisus.

Tikslas. Įtikinėjimas.

Vaidmenys: *Ieškovas*, Atsakovas, Teisėjas (ir /arba Prisiekusieji)

Dinamika. Tos pačios šeimos vaikų konkurencija.

Pavyzdžiai: 1. Vaikai ginčijasi, įsikiša tėvai. 2. Susituokusios poros, prašančios „pagalbos".

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Štai ką ji man padarė."
Suaugusysis: „Faktai yra tokie."

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Vaikas: „Pasakyk, kad aš teisus."
Tėvas: „Jis teisus" arba „Abu teisūs."

Ėjimai: 1) pateikiamas skundas – pasiūloma gynyba; 2) ieškovas ketina paneigti kaltinimą, nusileisti arba parodyti savo geranoriškumą; 3) teisėjo sprendimas arba nurodymai prisiekusiesiems; 4) paskelbiamas galutinis sprendimas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – kaltės projektavimas; 2) išorinis psichologinis – atleidžiama nuo kaltės; 3) vidinis socialinis – „Širdelė", „Negana to", „Maištas" ir kiti; 4) išorinis socialinis – „Teismas"; 5) biologinis – teisėjo ir prisiekusiųjų paglostymas; 6) egzistencinis – depresijos pozicija: „Aš visuomet neteisus".

3. Frigidiška moteris

Tezė. Dažniausiai šį žaidimą žaidžia sutuoktiniai, nes sunku įsivaizduoti, kad neformalus ryšys leistų taip žaisti, ir tai galėtų ilgai tęstis.

Vyras bando meilintis žmonai, ši jį atstumia. Po kelių tokių bandymų iš žmonos išgirsta, kad visi vyrai galvijai, kad jis iš tiesų jos nemyli ir kad jam terūpi seksas. Jis trumpam liaujasi, po kurio laiko vėl pabando, rezultatai tokie patys. Pagaliau jis pasitraukia ir nebebando meilintis. Slenka savaitės ar mėnesiai. Žmona tampa vis laisvesnė, kartais visai užsimiršta. Ji vaikšto po miegamąjį pusnuogė, pamiršta rankšluostį maudydamasi vonioje, tad jam tenka jį nunešti. Jei ji rimta lošėja ar stipriai išgerianti, kartais gali imti flirtuoti su kitais vyrais per vakarėlius. Pagaliau

jis sureaguoja į tokias provokacijas ir vėl pabando. Jis atstumiamas dar kartą. Žaidžiamas žaidimas „Maištas", prisimenamas visas pastarojo meto jų elgesys, kitos poros, jų uošviai, jų finansiniai reikalai ir nesėkmės, ir visas šis siautėjimas baigiasi durų trankymu.

Šį sykį vyras nusprendžia, kad jam pakaks, kad jie suras *modus vivendi* be sekso. Praeina mėnesiai. Jis nekreipia dėmesio į plevėsuojantį chalatą ir pamiršto rankšluosčio manevrus. Žmona tampa vis laisvesnė, vis labiau užmaršesnė, tačiau jis atsispiria. Tada vieną vakarą ji prieina prie jo ir pabučiuoja. Iš pradžių jis nereaguoja, prisimindamas savo apsisprendimą, tačiau netrukus po ilgo badavimo prigimtis ima viršų. Dabar jam atrodo, kad jis tikrai pasieks, ko geidžia. Pirmieji nedrąsūs judesiai. Jis vis labiau įsidrąsina. Lemiamu momentu jo žmona pašoka ir sušunka: „Na, argi aš nesakiau! Visi vyrai galvijai, aš tenorėjau švelnumo, o tau rūpi tik seksas!" Iškart prasidedantis „Maišto" žaidimas šiuo atveju gali ir peršokti įžangines fazes, kai baramasi dėl dabartinio judviejų elgesio ir uošvių, ir pereiti tiesiai prie finansinių problemų.

Nors ir neprisipažįsta, vyras lygiai taip pat kaip ir žmona bijo seksualinių santykių. Todėl ir žmoną pasirenka tokią, kuri nekeltų grėsmės jo sutrikusiai potencijai. Be to, ir kaltę gali suversti žmonai.

Kasdienę šio žaidimo formą žaidžia įvairaus amžiaus netekėjusios damos, taip jos gavo žargonišką pravardę. Joms žaidžiant šis žaidimas neretai susilieja su pasipiktinimą išreiškiančiu žaidimu (arba „Rapo").

Antitezė. Tai pavojingas žaidimas ir galimos jo antitezės taip pat pavojingos. Vyras gali susirasti meilužę. Tokios akty-

vinančios konkurencijos paskatinta žmona galbūt liausis žaisti ir pabandys pradėti normalų vedybinį gyvenimą, bet gali būti per vėlu. Antra vertus, ji gali pasinaudoti vyro romanu, kreiptis į advokatą ir pradėti žaisti: „Pričiupau tave, kalės vaike." Pasekmės lygiai taip pat neprognozuojamos, jei vyras kreipiasi į psichoterapeutą, o žmona ne. Žmonos žaidimas gali sužlugti, jei vyras sustiprėja. Jei ji užkietėjusi žaidėja, tai pagerėjus jo psichinei būklei, situacija gali baigtis skyrybomis. Geriausia išeitis būtų, jeigu abu patektų į sutuoktinių transakcinės analizės grupę, kur suvoktų, kokie yra žaidimo teikiami atlygiai, ir sužinotų seksualinės patologijos pagrindus. Gal abu sutuoktiniai susidomės ir intensyvia individualia psichoterapija. Ji padėtų sukurti psichologiškai naują santuoką. Jeigu tokios santuokos nepavyktų sukurti, abi šalys bent jau išmoktų protingiau prisitaikyti prie situacijos.

Kasdienės šio žaidimo formos antitezė – tai susirasti kitą socialinį partnerį. Kai kurias suktesnes ar žiauresnes antitezes galima pavadinti iškrypimu arba net nusikaltimu.

Susiję žaidimai. „Frigidiškas vyras" ne toks populiarus, tačiau jis rutuliojasi ta pačia tvarka, tik skiriasi kai kurios detalės. „Frigidiškos moters" kulminacija pereina į paskutinę „Maišto" stadiją. Kai žaidimas žaidžiamas, apie jokį seksualinį ryšį negali būti nė kalbos, nes abi šalys patiria „Maišto" teikiamą iškrypėlišką pasitenkinimą ir jokio seksualinio sujaudinimo vienas iš kito daugiau nė nenori. Taigi svarbiausia „Frigidiškos moters" antitezėje nesileisti įtraukiamam į „Maišto" žaidimą. Tai neleidžia moteriai seksualiai pasitenkinti, ir ši būsena gali būti tokia skaudi, kad ji taps paklusnesnė. Tas faktas, kad griebiamasi „Maišto", skiria „Frigidišką moterį" nuo „Mušk mane, tėti", kur „Maištas"

yra priežaismio dalis. „Frigidiškoje moteryje“ „Maištas“ atstoja seksualinį aktą. Žaidžiant „Mušk mane, tėti“, „Maištas“ yra seksualinio akto sąlyga, savotiškas fetišas, kuris padidina susijaudinimą. „Frigidiškoje moteryje“ pasibaigus „Maištui“, baigiasi ir visas epizodas.

Ch. Dickensas *Didžiuosiuose lūkesčiuose* aprašė „Frigidiškos moters“ ankstyvąjį prototipą. Maža dailutė mergytė pasirodo su krakmolyta suknele ir prašo, kad berniukas iškeptų jai bandelę iš molio. Po to ji šaiposi iš purvinų jo rankų ir aiškina, kokia ji švari.

Analizė

Tezė. Pričiupau tave, kalės vaike.

Tikslas. Pateisinimas.

Vaidmenys: *Teisinga žmona*, nedėmesingas vyras.

Dinamika. Penio pavydas.

Pavyzdžiai: 1. Ačiū už purvo bandelę, tu purvinas berniūkšti. 2. Provokuojanti vyrą frigidiška žmona.

Socialinė paradigma. Tėvas ir Vaikas.
Tėvas: „Leidžiu tau iškepti man purvo bandelę“ (mane pabučiuoti).
Vaikas: „Mielai.“
Tėvas: „Matai, koks tu dabar purvinas.“

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Vaikas: „Nagi, pabandyk mane sugundyti.“
Tėvas: „Pabandysiu, jei laiku mane sustabdysi.“
Vaikas: „Na, matai, bet argi ne tu visa tai pradėjai?“

Ėjimai: 1) sugundymas – reakcija; 2) atstūmimas – nuolankumas; 3) provokacija – atsakas; 4) atstūmimas – maištas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – išsilaisvinimas nuo kaltės dėl sadistinių fantazijų; 2) išorinis psichologinis – išvengiama gąsdinančio pasirodymo bei įsiskverbimo; 3) vidinis socialinis – „Maištas"; 4) išorinis socialinis – „Ką daryti su purvinais berniūkščiais (vyrais)?"; 5) biologinis – nuslopintas seksualinis žaidimas bei pasikeitimas agresyviomis replikomis; 6) egzistencinis – esu tyras.

4. Užguitoji

Tezė. Šį žaidimą žaidžia užguita namų šeimininkė. Ji turi būti įgudusi atlikti bent dešimtį ar dvylika darbų arba vaidmenų. Apie juos pusiau juokaujant rašoma sekmadienio laikraščių prieduose: mylimoji, motina, slaugė, valytoja ir kt. Šie vaidmenys paprastai prieštaringi ir sekinantys, nes daugelį metų atliekami per prievartą. Moteris išgyvena būklę, kuri vadinama „Namų šeimininkės kelis" (jos kelis vargsta ir supant vaikus, ir šveičiant, ir keliant sunkumus, ir vairuojant, ir dirbant daug kitų darbų). Šios būsenos požymius glaustai apibūdina skundas: „Aš pavargusi."

Jeigu namų šeimininkė įstengia prisitaikyti, atlaiko tokį gyvenimo tempą ir jaučiasi gana laiminga (pasitenkinimo jai teikia meilė vyrui ir vaikams), tai ji ne tik tarnaus, bet ir mėgausis tais dvidešimt penkeriais metais, kol išlydės į koledžą jauniausiąjį vaiką suspausta iš vienatvės širdimi. Viena vertus, veikti ją skatina vidinis Tėvas ir atsiskaityti ragina kritiškas sutuoktinis, kurį pati ir pasirinko. Kita vertus, jei ji neįstengia apsiriboti tuo pasitenkinimu, kurį jai teikia meilė šeimai, ji gali jaustis vis ne-

laimingesnė. Iš pradžių ją gali guosti atlygis, kurį teikia žaidimai „Jeigu ne tu" ir „Trūkumas". Iš tiesų šių žaidimų gali griebtis ne viena namų šeimininkė, kai jos našta tampa vis labiau nepakeliama ir jų teikiamos paguodos nebepakanka. Tada jai tenka rasti kitą išeitį, ja tampa žaidimas „Užguitoji".

Šio žaidimo tezė paprasta. Ji priima viską, kas ant jos užgriūva, ir prašo dar daugiau. Ji sutinka su vyro kritika, nusileidžia visiems vaikų reikalavimams. Jei tenka surengti pietus, jai atrodo, kad ji privalo būti ne tik tobula pašnekovė, bet ir namų bei tarnų globėja, interjero dekoratorė, maisto ir gėrimų tiekėja, žavingiausia moteris, karalienė ir diplomatė. Negana to, tos pačios dienos rytą ji puls kepti pyragą ir nutemps vaikus pas stomatologą. Jei jau ir iki tol jautėsi pavargusi, tai tą dieną bus peržengtos visos ribos. Ir apie vidudienį ji susmuks be jėgų, taip nieko ir nepadariusi. Ji pasijunta nuvylusi vyrą, vaikus, savo svečius, jos sielvartą dar labiau padidina priekaištai sau. Kai taip nutinka du ar tris kartus. Jos santuoka atsiduria pavojuje. Vaikai jaučiasi sutrikę. Ji pasikeičia išoriškai – netvarkinga šukuosena, ištįsęs veidas, nuklypę batai. Netrukus ji pasibeldžia į psichiatro kabineto duris, pasirengusi vykti į ligoninę.

Antitezė. Loginė tokio žaidimo antitezė paprasta – ponia Vait gali atlikti kiekvieną iš savo vaidmenų paeiliui per visą savaitę, bet ne du, tris ar daugiau vaidmenų vienu metu. Tarkime, jei ji rengia kokteilių vakarėlį, turėtų pasirūpinti tik valgiais ir gėrimais arba imtis tik auklės vaidmens ir nesistengti atlikti abiejų darbų vienu metu. Jeigu ji kenčia tik nuo „Namų šeimininkės kelio" sindromo, tai apriboti vaidmenų skaičių jai nebus sunku. Bet bus sunku, jei ji įsijautusi žaidžia žaidimą „Užguitoji". Ji itin apdairiai pasirinko vyrą. Iš pažiūros vyras protingas, bet jis nuo-

lat kritikuoja žmoną, kad ji ne tokia darbšti, kokia, jo manymu, buvo jo motina. Ją vesdamas jis vedė savo motinos įvaizdį, kurį saugo jo Tėvas. Moteriai Užguitosios įvaizdis primena jos motiną ar senelę. Kai moters Vaikas randa tinkamą partnerį, tai ji gali imtis Užguitosios vaidmens, būtino jos psichinei pusiausvyrai palaikyti. Šio vaidmens ji taip lengvai neatsisakys. Kuo atsakingesnes pareigas eina jos vyras, tuo lengviau vyrui ir žmonai kaip Suaugusiesiems rasti priežasčių išsaugoti šiuos nesveikus santykius.

Kai tokia pozicija tampa nebepakenčiama, oficialiai įsikiša mokykla (dėl vaikų būklės), ir kreipiamasi į psichiatrą. Jis tampa trečiuoju žaidėju. Arba vyras pageidauja, kad jis išgydytų žmoną, arba žmona nori, kad jis taptų jos sąjungininku prieš vyrą. Toliau psichiatro darbas priklauso nuo jo įgūdžių ir budrumo. Paprastai per pirmąjį etapą žmonos depresija gana greitai sušvelnėja. Lemiamu tampa antrasis etapas, kai žmona atsisako žaidimo „Užguitoji" ir ima žaisti „Psichiatriją". Šiuo etapu sulaukiama vis didesnio abiejų sutuoktinių pasipriešinimo. Kartais jiems pavyksta jį nuslėpti, kartais jis prasiveržia staiga, nors ir ne visai netikėtai. Jeigu sutuoktiniai ištveria šį etapą, tada galima pradėti tikrąją žaidimų analizę.

Tikrasis kaltininkas yra žmonos Tėvas – jos motina ar senelė. Jos vyras tėra mėgėjas, parinktas šiam žaidimo vaidmeniui. Tad terapeutui tenka susikauti ne tik su šiuo Tėvu ir vyru, kuris vaidindamas savo vaidmenį jau įdėjo nemažai pastangų ir laiko, bet ir su socialine aplinka, kuri skatina žmoną būti paklusnią. Iš pradžių paskelbiamas straipsnis apie daugelį namų šeimininkės pareigų, o po savaitės išspausdinamas dešimties punktų testas „Ar esate pakankamai gera šeimininkė (žmona, motina, namų

ar biudžeto tvarkytoja)? Įvertinkite save." Namų šeimininkei, žaidžiančiai „Užguitąją", šis testas prilygsta lapeliui su sportinio žaidimo taisyklėmis, kurį jos vaikai parsineša namo. Toks testas gali pagreitinti „Užguitosios" raidą. Nenutraukus šio žaidimo viskas gali baigtis žaidimu „Psichiatrijos ligoninė" („Mažiausiai aš noriu atsidurti ligoninėje").

Praktikoje iškyla vienas sunkumas dirbant su tokiomis poromis – vyras stengiasi išvengti gydymo, išskyrus žaidimą „Pažiūrėk, kaip aš stengiuosi". Paprastai jis yra labiau sutrikęs, nei nori prisipažinti. Užuot aktyviau dalyvavęs gydant žmoną, jis gali netiesiogiai siųsti užuominas terapeutui. Dažniausiai tai pasireiškia pykčio priepuoliais, jis žino, kad apie juos žmona papasakos terapeutui. Tad žaidimas „Užguitoji" gana greitai perauga į trečiojo laipsnio žaidimą, jis virsta žūtbūtine kova ir dažnai baigiasi skyrybomis. Šiuo atveju psichiatras lieka vos ne vieninteliu santuokos išsaugojimo šalininku, jam padeda tik užguita pacientės Suaugusioji, įstrigusi kovoje, kuri greičiausiai bus lemtinga, nes į mūšį įsitraukia visos trys vyro būsenos, be to, jo sąjungininkais tampa jos Tėvas ir Vaikas. Tokia dramatiška kova, kai jėgų santykis du prieš penkis, rimtai patikrina ir labiausiai nuo žaidimų nepriklausomo bei profesionalaus terapeuto įgūdžius. Jei jis pabūgs, gali pasirinkti lengviausią kelią ir „paaukoti savo pacientę ant skyrybų teismo altoriaus", tai prilygsta prisipažinimui: „Aš pasiduodu. Kovokite vieni."

5. Jeigu ne tu

Tezė. Šio žaidimo detali analizė pateikta penktame skyriuje. Žaidimų analizės teorijoje tai antrasis paaiškintas žaidimas po

„Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...", kuris iki tol laikytas tik įdomiu reiškiniu. Ištyrus dar ir JNT („Jeigu ne tu") paaiškėjo, kad turėtų egzistuoti tokia socialinės veiklos sritis, kuri remiasi slaptomis transakcijomis. Tai paskatino aktyviau ieškoti panašių reiškinių.

Moteris išteka už dominuoti linkusio vyro. Jis riboja jos veiklą, ir ji tokiu būdu išvengia baimę keliančių situacijų. Jei tai būtų paprasta operacija, ji jam padėkotų už panašią paslaugą. Tačiau žaidžiant JNT jos reakcija visiškai priešinga. Ji pasinaudoja šia situacija. Pasiskundžia, kad ją varžo. Sutuoktinis jaučiasi nejaukiai ir stengiasi įvairiausiais būdais „atsilyginti". Toks žaidimas teikia jai vidinio socialinio atlygio. Išorinis socialinis atlygis yra iš žaidimo kilęs neįpareigojančio bendravimo variantas „Jeigu ne jis", ir jį moteris žaidžia su bendramintėmis savo draugužėmis.

6. Pažiūrėk, kaip aš stengiausi

Tezė. Įprasta klinikinė forma – tai yra trijų žaidėjų žaidimas. Žaidžia sutuoktinių pora ir psichiatras. Paprastai vyras reikalauja skyrybų, nors balsu jis tvirtina priešingai, sutuoktinė daug nuoširdžiau trokšta išsaugoti santuoką. Jis atvyksta pas terapeutą prieš savo valią ir kalba tik tiek, kad žmona matytų jį linkusį bendradarbiauti. Paprastai jis žaidžia lengvos formos „Psichiatriją" arba „Teismą". Laikui bėgant terapeutui jis rodo vis piktesnį tariamą paklusnumą arba kovingą norą ginčytis. Namuose iš pradžių jis būna „supratingesnis", labiau susivaldantis, bet vėliau ima elgtis blogiau nei bet kada. Po penkių ar dešimties vizitų, priklausomai nuo terapeuto įgūdžių, vyras atsisako toliau lankytis ir išvyksta medžioti arba žvejoti. Tada žmona priversta pradėti skyrybų procesą. Vyras nekaltas, nes žmona ėmėsi ini-

ciatyvos. Jis juk parodė teigiamą nuostatą atvykdamas pas terapeutą. Dabar situacija jam palankesnė, nes jis gali bet kokiam advokatui, teisėjui ar giminaičiui pasakyti: „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi."

Antitezė. Sutuoktiniai turi kartu atvykti pas psichoterapeutą. Jei vienas, tarkime, vyras, aiškiai žaidžia žaidimą, antrajai pusei paskiriamas individualus gydymas. Žaidėjui pasiūloma eiti savo keliu, jam paaiškinama, kad jis nepasirengęs terapijai. Jis vis viena gali siekti skyrybų, tačiau nebegali teigti, kad neva stengėsi išsaugoti santuoką. Jei būtina, skyrybų procesą gali pradėti žmona, ir jos padėtis kur kas geresnė, nes būtent ji stengėsi santuoką išsaugoti. Pageidautina žaidimo baigtis – vyras, sužlugus jo žaidimui, puola į neviltį ir vyksta kur nors gydytis, turėdamas nuoširdžią motyvaciją.

Kasdienę šio žaidimo formą dažnai žaidžia vaikai. Tai dviejų žaidėjų žaidimas, kai žaidžia vaikas ir vienas iš tėvų. Jis žaidžiamas iš dviejų pozicijų – arba „Aš bejėgis", arba „Aš nekaltas". Vaikas stengiasi, tačiau jis susipainioja, jam nepasiseka. Jei jis bejėgis, tai tėvui tenka atlikti už vaiką, ką šis pradėjęs. Jei jis nekaltas, tėvas neturi jokios svarbios priežasties jį bausti. Taip atsiskleidžia žaidimo elementai. Tėvai turėtų išsiaiškinti du dalykus: kuris iš jų išmokė vaiką šio žaidimo ir ką jie daro, kad įtvirtintų jį.

Įdomus, nors kartais ir grėsmingas šio žaidimo variantas yra „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi". Paprastai tai žiauresnis antrojo ar trečiojo laipsnio žaidimas. Tinkamas pavyzdys būtų sunkiai dirbantis vyriškis, kuriam diagnozuota skrandžio opa. Daugybė žmonių su progresuojančia fizine negalia kaip įmanydami stengiasi susidoroti su savo problemomis, ir visiškai teisėtai jie gali

tikėtis savo šeimos paramos. Ir tokias aplinkybes, pasirodo, galima panaudoti slaptiems tikslams.

Pirmojo laipsnio žaidimas. Vyras praneša žmonai ir draugams, kad jam nustatė opą. Taip pat jis pareiškia, kad ketina dirbti toliau. Visi juo gėrisi. Galbūt žmogus, kenčiantis skausmus, ir turi teisę šiek tiek pasipuikuoti, nes juk tai tėra menkas atlygis už jo kančias. Jis vertas pagarbos, nes nepradeda žaisti „Medinės kojos" ir yra pasirengęs toliau laikytis ankstesnių įsipareigojimų. Tad mandagus atsakas į „Pažiūrėk, kaip aš stengiuosi" galėtų būti „Taip, mes visi gėrimės tavo stiprybe ir sąžiningumu."

Antrojo laipsnio žaidimas. Vyrui diagnozuota opa, bet jis tai slepia nuo žmonos ir draugų. Jis ir toliau dirba, nervinasi ne mažiau nei anksčiau, kol vieną dieną darbe nualpsta. Žmonai pranešama apie tai, kas nutiko darbe. Kartu ji gauna ir kitą žinutę: „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi." Dabar ji turėtų vertinti jį labiau nei bet kada anksčiau, apgailestauti dėl viso to, ką kada nors pasakė ar padarė. Ji privalo jį mylėti, net jei visi ankstesni jo meilinimosi būdai žlugo. Deja, vyro nelaimei, jos meilumas bei rūpestis kyla daugiau iš kaltės negu iš meilės. Giliai širdyje ji piktinsis, nes jis pasielgė negarbingai, jis buvo nesąžiningas nuslėpdamas ligą. Deimantų apyrankė būtų kur kas garbingesnė viliojimo priemonė nei skrandžio opa. Tada ji galėtų rinktis (pvz., sviesti jam atgal papuošalą), bet dabar ji negali taip paprastai nusigręžti nuo sergančio žmogaus. Staiga susidūrusi su sunkia vyro liga veikiausiai ji pasijus įkliuvusi į spąstus, ir tikrai nepajus jam didesnio palankumo.

Šį žaidimą dažnai galima atskleisti iškart, vos pacientas pirmą kartą išgirsta, kad jam nustatyta progresuojanti liga. Jeigu jis ketina žaisti, tai visas planas tikriausiai švystelės jo sąmonė-

je kaip tik šiuo momentu. Psichiatras gali atkurti planą atidžiai įvertinęs situaciją. Tai slaptas Vaiko džiūgavimas dėl to, kad į jo rankas papuolė toks ginklas. Šią piktdžiugą užmaskuoja Suaugusiojo susirūpinimas ligos sukeltomis problemomis.

Trečiojo laipsnio žaidimas. Dar grėsmingesnė ir piktavališkesnė yra staigi netikėta savižudybė, kurios priežastis – sunki liga. Skrandžio opa virsta vėžiu, ir vieną dieną žmona, kuri nežinojo, kad vyras serga, įėjusi į vonios kambarį randa vyrą negyvą. Paliktame raštelyje norėta pasakyti: „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi." Jei panašiai nutinka dukart tai pačiai moteriai, metas jai išsiaiškinti, kokius žaidimus žaidžia ji pati.

Analizė

Tezė. Jie manęs tikrai nepastumdys.

Tikslas. Pateisinimas.

Vaidmenys: Atkaklusis, Persekiotojas, Autoritetas.

Dinamika. Analinis pasyvumas.

Pavyzdžiai: 1. Vaiko rengimas. 2. Ištuokos reikalaujantis sutuoktinis.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Metas rengtis (vykti pas psichiatrą)."
Suaugusysis: „Gerai, pabandysiu."

Psichologinė paradigma. Tėvas ir Vaikas.
Tėvas: „Aš priversiu tave apsirengti (vykti pas psichiatrą)."
Vaikas: „Matai, nieko neišeina."

Ėjimai: 1) pasiūlymas – pasipriešinimas; 2) spaudimas – paklusimas; 3) pritarimas – nesėkmė.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – išsilaisvinimas nuo kaltės, kilusios dėl agresyvumo; 2) išorinis psichologinis – išvengiama įpareigojimų namuose; 3) vidinis socialinis – „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi"; 4) išorinis socialinis – tas pat; 5) biologinis – pasikeitimas agresyviomis transakcijomis; 6) egzistencinis – „Aš bejėgis (nekaltas)."

7. Širdelė

Tezė. Ypač ryškiai šis žaidimas atsiskleidžia per pirmąjį grupinės terapijos etapą, kai sutuoktiniai jaučia būtinybę gintis. Vaitas meta gudrią paniekinamą repliką apie savo žmoną ir anekdotišką komentarą pabaigia: „Tiesa, širdele?" Žmona linkusi pritarti jam dėl dviejų tariamai jos Suaugusiosios numanomų priežasčių: a) anekdotas iš esmės yra taiklus, ji pasirodytų esanti pedantiška, jei nepritartų kuriai nors menkai detalei (ji ir yra transakcijos esmė); b) būtų nemandagu nesutikti su žmogumi, kuris viešai vadina ją „širdele". Tačiau psichologinė jos nuolaidžiavimo priežastis yra depresijos būsena. Kai tekėjo už Vaito, ji žinojo, kad jis suteiks paslaugą – pasakos apie jos trūkumus viešai ir taip apsaugos ją nuo gėdos, kurią užsitrauktų pati juos atskleisdama. Lygiai taip pat elgėsi jos tėvai, kai ji buvo maža.

Kaip ir „Teismas", tai populiariausias žaidimas, kurį žaidžia sutuoktinių poros terapinėse grupėse. Kuo labiau įtempta situacija, kuo daugiau atskleidžiama trūkumų, tuo karčiau skamba kreipinys „Širdele". Atidžiai pasigilinus paaiškėja, kad šis žaidimas artimas „Nevykėliui". Ponia Vait atleidžia vyrui jo susierzinimą, nors iš visų jėgų stengiasi jo nepastebėti. Taigi „Širdelės" antitezė analogiška „Nevykėlio" antitezei: „Gali pasakoti

apie mane paniekinamus anekdotus, bet prašau nevadinti manęs „širdele“. Tokia antitezė lygiai taip pat rizikinga. Išradingesnė ir ne tokia pavojinga antitezė būtų atsakyti: „Taip, *brangusis*!“

Kitos formos žaidime žmona, užuot sutikusi, atsako panašiu „Širdelės“ tipo anekdotu apie vyrą. Iš tikrųjų ji atsikerta vyrui: „Tu irgi ne ką geresnis, brangusis.“

Kartais švelnūs kreipiniai nevartojami, bet atidus klausytojas įstengs juos „išgirsti“. Tai „Širdelės“ tylusis tipas.

Aštuntas skyrius

VAKARĖLIŲ ŽAIDIMAI

Vakarėliai skirti neįpareigojančiam bendravimui, o neįpareigojantis bendravimas užpildo vakarėlius (taip pat ir laiką belaukiant kokio nors oficialaus susirinkimo pradžios). Užsimezga pažintys, ir ima rutuliotis žaidimai. Nevykėlis susipažįsta su savo aukomis – „Didžiuoju Tėčiu" ir „Aš vargšelis". Prasideda įprasti, bet dažniausiai nepastebimi atrankos procesai. Toliau pateikiami keturi žaidimai, kurie dažniausiai žaidžiami įprastose socialinėse situacijose: „Argi tai ne siaubinga?", „Trūkumas", „Nevykėlis" ir „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...".

1. Argi tai ne siaubinga?

Tezė. Skiriamos keturios pagrindinės šio žaidimo formos: Tėvų neįpareigojantis bendravimas, Suaugusiųjų neįpareigojantis bendravimas, Vaikų neįpareigojantis bendravimas ir žaidimas. Neįpareigojančio bendravimo atveju nesitikima jokios atomazgos ar atlygio, tačiau kyla daug piktų jausmų.

1. „Šiais laikais" – tai yra savo teisumu įsitikinusių Tėvų pagiežinga neįpareigojančio bendravimo forma. Sociologiniu požiūriu šį žaidimą dažnai žaidžia vidutinio amžiaus finansiškai nepriklausomos moterys, turinčios nedidelių pajamų. Viena moteris paliko terapinę grupę, kai jos pirmasis ėjimas buvo sutiktas nebyliai, be pakilaus pritarimo, kurio ji buvo įpratusi sulaukti savo socialinėje aplinkoje. Grupė, įgudusi analizuoti žaidimus, iškart parodė, kad nesileis į apibendrinimus, kai Vait tarstelėjo: „Jei jau kalbame apie nepasitikėjimą

žmonėmis, tai nenuostabu, kad šiais laikais niekuo negali pasitikėti. Aš neseniai perkračiau vieno savo nuomininko rašomojo stalo stalčius, tai nepatikėsite, ką ten radau." Ji žinojo, kaip spręsti kone visas šiuolaikinės visuomenės problemas: nepilnamečių nusikalstamumo (šiais laikais tėvai per daug nuolaidūs), skyrybų (žmonos šiandien per mažai užsiėmusios), nusikalstamumo (šiais laikais į baltųjų gyvenamuosius rajonus atsikrausto svetimšalių), didėjančių kainų (verslininkai šiais laikais per daug godūs). Moteris neslėpė, kad ji nėra itin nuolaidi nei sūnui, nei nusižengiantiems nuomininkams.

Žaidimas „Šiais laikais" nuo tuščių plepalų skiriasi šūkiu – „Nekeista, kad..."

Pirmas ėjimas gali būti toks pat („Sako, kad..."), tačiau žaidime „Šiais laikais" esama krypties ir pabaigos, gali būti pateiktas ir „paaiškinimas". Tušti gandai tik pasklinda ir pasimiršta.

2. „Nudrėksta oda" yra šiek tiek kilnesnis Suaugusiojo variantas, kurio šūkis – „Kaip gaila!" Po juo slypi ne mažiau liguista motyvacija. Žaidžiant „Nudrėkstą odą", visų pirma rūpi pralieti kraują, iš esmės tai tarsi neformalus praktinis seminaras. Visi turi teisę papasakoti savo istoriją, kuo ji baisesnė, tuo geriau, kiekviena detalė godžiai svarstoma. Smūgis į veidą, pilvo operacija, sunkus gimdymas – tinkamiausios temos. Šį žaidimą nuo tuščių paskalų skiria konkurencija ir medicinos išmanymas. Patologinė anatomija, diagnozė, prognozė ir tam tikrų atvejų palyginimas yra nuosekliai plėtojami motyvai. Kai pasakojami tušti gandai, tai džiaugiamasi gera prognoze, tačiau žaidžiant „Nudrėkstą odą" dėl nuolat demonstruojamos vilties ir teigiamo požiūrio žaidėjas gali būti pašalintas iš

žaidimo, nes nesilaiko taisyklių, jis tampa *non particeps criminis* (jau nebe nusikaltimo bendrininku).

3. „Vandens aušintuvas" arba „Kavos pertrauka" yra Vaikų neįpareigojančio bendravimo forma. Jos šūkis – „Žiūrėk, ką jie su mumis dabar daro!" Tai organizacinis variantas. Sutemus gali būti žaidžiamas „Baro kėdutė", kai švelnesne forma aptariami politiniai ar ekonominiai klausimai. Iš tiesų tai trijų žaidėjų žaidimas, kuriame svarbiausia yra neaiški figūra, turinti savo rankose kozirį – „Jie".
4. Dramatiškiausia žaidimo „Argi tai ne siaubinga?" forma išryškėja per žmonių, kurie trokšta operacijų, pokalbius. Jų transakcijos vykusiai atskleidžia žaidimo ypatybes. Šie žmonės nuolat ieško gydytojų, kurie atliktų operaciją, nors tam pagrįstai priešinasi kiti medikai. Patirtis, ligoninė ir operacija savaime teikia atlygį. Vidinį psichologinį atlygį teikia operuotas kūnas, išorinį psichologinį atlygį asmuo gauna išvengdamas bet kokio artimumo ir atsakomybės bei visiškai pasikliaudamas chirurgu. Biologinį atlygį teikia slauga. Vidinio socialinio atlygio sulaukiama iš medicinos bei slaugos personalo, iš kitų pacientų. Išėjęs iš ligoninės pacientas išorinio socialinio atlygio pasiekia provokuodamas užuojautą ir pagarbią baimę. Kraštutinę žaidimo formą profesionaliai žaidžia buvę pacientai, kurie yra nesąžiningi ir atkakliai tvirtina, kad tapo gydymo klaidomis. Jie net kartais „užsidirba" visam gyvenimui, nes sąmoningai siekia tapti nedarbingi arba nesistengia išvengti tokios būklės. Jie reikalauja ne tik užuojautos (taip elgiasi žaidėjai mėgėjai), bet ir nuostolių atlyginimo. „Argi tai ne siaubinga?" tampa žaidimu tada, kai žaidėjas atvirai reiškia sielvartą, bet slapta trina rankas mėgaudamasis iš malonumo, kurį galės išspausti iš savo nelaimės.

Nuolat nesėkmes patiriančius asmenis galima suskirstyti į tris grupes.

1. Tie, kurių kančia atsitiktinė ir nesąmoninga. Jie gali priimti arba ne jiems rodomą užuojautą. Gali būti šiokio tokio piktnaudžiavimo savo padėtimi, bet tokiais atvejais tai natūralu, ir reikėtų į tai reaguoti tiesiog mandagiai.
2. Tie, kurių kančia atsitiktinė, bet jie mielai ją priima dėl galimybės piktnaudžiauti šia padėtimi. Šiuo atveju žaidimas neplanuojamas iš anksto, jis, anot S. Freudo, yra antrinė nauda.
3. Tie, kurie siekia kančios. Jie eina nuo vieno chirurgo prie kito, kol suranda tokį, kuris sutinka operuoti. Šiuo atveju jų elgesys iš pat pradžių yra žaidimas.

2. Trūkumas

Tezė. Šis žaidimas lemia daugumą kasdieniame gyvenime kylančių nesutarimų.

Jis žaidžiamas iš depresyvaus Vaiko pozicijos „Aš niekam tikęs", kurią gynybinis mechanizmas transformuoja į Tėvo poziciją „Jie niekam tikę". Tad žaidėjo transakcinė problema yra įrodyti pastarąjį teiginį. „Trūkumo" žaidėjai, sutikę naują žmogų, jaučiasi nejaukiai tol, kol neaptinka jo trūkumų. Pačią negailestingiausią formą įgyja politinis žaidimas, kurį žaidžia „autoritarinės asmenybės". Tada galimos žiaurios istorinės pasekmės. Išryškėja šio žaidimo ryšys su žaidimu „Šiais laikais". Priemiesčių bendruomenėse teigiamo pastiprinimo sulaukiama žaidžiant „Įvertinkite save", o „Trūkumo" teikiamas pastiprinimas yra neigiamas. Toliau paaiškinami kai kurie šio žaidimo elementai.

Prielaidos gali varijuoti – nuo visai nereikšmingų ir šalutinių („Nebemadinga skrybėlė") iki pačių ciniškiausių („Neturi banke septynių tūkstančių dolerių"), grėsmingų („Nėra tikras arijas"), mažai kam žinomų („Neskaitė Rilkės"), intymių („Turi erekcijos problemų") ar sofistiškų („Ką jis stengiasi įrodyti?"). Psichodinaminiu požiūriu šio žaidimo esmė yra seksualinis nesaugumas, o jo tikslas – atgauti pasitikėjimą. Transakciniu požiūriu matyti kišimasis, liguistas smalsumas, kartais Tėvo arba Suaugusiojo rūpestis maskuoja Vaiko pasimėgavimą. Vidinis psichologinis žaidimo atlygis yra apsauga nuo depresijos, išorinis psichologinis atlygis – išvengiama artimumo, kuris gali iškelti į viešumą Vaito trūkumus. Vaitas, jausdamasis teisus, atstumia nemadingai apsirengusią moterį, nepasiturintį vyrą, ne arijų kilmės atstovą, neišsilavinusį žmogų, impotentą, nerimastingą asmenybę. Kartu toks kišimasis į kitų reikalus pateikia vidinį socialinį veiksmą ir biologinį atlygį. Išorinis socialinis atlygis panašus į tą, kurį suteikia „Argi tai ne siaubinga?" žaidimas.

Įdomu, kad pirminė Vaito prielaida nepriklauso nuo jo intelekto ar išsilavinimo. Štai vyras, ėjęs atsakingas pareigas diplomatinėje tarnyboje, auditorijai pasakojo, kad užsienio šalis menkesnė už jo gimtąją todėl, kad vyrai ten vilki švarkus, kurių rankovės per trumpos. Kaip Suaugusysis (ego būsena) šis vyriškis buvo visiškai kompetentingas. Tokius abejotinus teiginius pasakydavo tik tada, kai žaisdavo Tėvo žaidimą – „Trūkumas".

3. Nevykėlis

Tezė. Sąvoka „nevykėlis" nusako ne A. Chamisso romano[5] heroją – žmogų be šešėlio. Ji susijusi su populiariu jidiš kalbos žodžiu, giminišku vokiečių ir olandų kalbos žodžiams, kuriais apibūdinamas suktumas. Nevykėlio auka šiek tiek primena P. de Kocko[6] „Geraširdį vyruką". Tipiško „Nevykėlio" ėjimai:

1 V. Vaitas aplieja viskiu šeimininkės vakarinę suknelę.

1 B. Blekas (šeimininkas) iš pradžių įniršta, bet nujaučia (dažniausiai tik miglotai), kad jei parodys pyktį, Vaitas laimės. Tad Blekas susitvardo, ir jam atrodo, kad jis laimėjo.

2 V. Vaitas sako: „Atsiprašau."

2 B. Blekas sumurma ar šūkteli, kad atleidžia, dar labiau sutvirtindamas savo laimėjimo iliuziją.

3 V. Vaitas ir toliau niokoja Bleko turtą: laužo daiktus, apipila juos, sujaukia aplinką. Kai cigarete pradegina staltiesę, kėdės koja įplėšia nėriniuotą užuolaidą, riebiu padažu apipila kilimą, Vaito Vaikas džiūgauja, nes visi šie veiksmai jam suteikė begalinio džiaugsmo, o Blekui suteikė galimybę pasimėgauti demonstruojama kankinio savitvarda. Tad ši nelemta situacija naudinga abiem, ir Blekas gali norėti išsaugoti jų draugystę.

Kaip ir žaidžiant daugelį kitų žaidimų, Vaitas, padaręs pirmąjį ėjimą, laimi bet kokiu atveju. Jei Blekas parodo pyktį, Vaitas taip pat gali pasipiktinti. Jei Blekas susitvardo, Vaitas toliau mėgaujasi savo elgesiu. Tikrasis šio žaidimo atlygis yra ne destrukcijos

[5] Von Chamisso, Adelbert. *Peter Schlemihl*. David Mckay & Company, Philadelphia, 1929.
[6] De Kock, Paul. Vienas populiariausių XIX amžiaus libretų autoriaus ir romanisto darbų yra *A Good-Natured Fellow* – apie vaikiną, kuris kitiems atiduoda per daug.

teikiamas malonumas, kuris tėra papildomas potyris Vaitui, bet tas faktas, kad jam atleidžiama.* Tai nulemia antitezę.

Antitezė. „Nevykėlio" antitezė – nesuteikti trokštamo atleidimo. Vaitas sako: „Atsiprašau." Blekas, užuot sumurmėjęs „Nieko, nieko", pasako: „Aišku, tu gali sutrikdyti mano žmoną, sugadinti baldus, apipilti kilimą, tačiau bent nesakyk, kad atsiprašai." Blekas liaujasi buvęs atlaidžiu Tėvu ir tampa objektyviu Suaugusiuoju, kuris visų pirma atsakingas už tai, kad pakvietė Vaitą.

Vaito žaidimo intensyvumą atskleidžia jo reakcija, ji gali būti panaši į sprogimą. Pasipriešinus „Nevykėlio" žaidimui yra rizikos iškart sulaukti atsakomojo smūgio arba įgyti priešą.

Vaikai žaidžia trumpesnį „Nevykėlio" variantą. Jie nesitiki, kad visada sulauks atleidimo, bet keldami netvarką patiria malonumą. Mokydamiesi socialinio elgesio jie pasinaudoja šiuo žaidimu, kad gautų atleidimą, juk tai mandagių suaugusiųjų, žaidžiančių šį žaidimą, svarbiausias tikslas.

Analizė

Tezė. Galiu kelti netvarką, man vis vien atleis.

Tikslas. Gauti atleidimą.

Vaidmenys. Agresorius, Auka.

Dinamika. Analinė agresija.

Pavyzdžiai: 1. Netvarkingi, į destrukciją linkę vaikai. 2. Nerangūs svečiai.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Aš esu mandagus, tu irgi privalai toks būti."
Suaugusysis: „Viskas gerai. Atleidžiu tau."

* Šio ir toliau pateikto žaidimo („Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...") pavyzdžiai papildo tuos, kuriuos autorius yra pateikęs knygoje *Transactional Analysis in Psychotherapy*.

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Vaikas: „Turi atleisti man, taip išėjo netyčia."
Tėvas: „Tu teisus. Privalau parodyti tau, kas yra geros manieros."

Ėjimai: 1) provokacija – pasipiktinimas; 2) atsiprašymas – atleidimas;

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – malonumas kelti netvarką; 2) išorinis psichologinis – išvengiama bausmės; 3) vidinis socialinis – „Nevykėlis"; 4) išorinis socialinis – „Nevykėlis"; 5) biologinis – provokuojantis ir švelnus „paglostymas"; 6) egzistencinis – esu nekaltas.

4. Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...

Tezė. „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet..." (KTNTB) užima ypatingą vietą žaidimų analizėje, nes jis paskatino ieškoti žaidimų sampratos. Tai buvo pirmasis iš socialinio konteksto išskirtas žaidimas. Jis yra labiausiai ištirtas. Dažniausiai žaidžiamas vakarėliuose, mėgstamas įvairių socialinių grupių, tarp jų ir psichoterapinių. Jį iliustruoja šis pavyzdys.

Vait: „Mano vyras visuomet nori viską suremontuoti pats, tačiau niekada nieko nepadaro tinkamai."
Blek: „Kodėl jam nebaigus kokių nors staliaus kursų?"
Vait: „Taip, bet jis neturi laiko."
Blek: „Kodėl tau nenupirkus gerų įrankių?"
Vait: „Taip, bet jis nemoka jais naudotis."
Red: „Bet kodėl jums nepakvietus staliaus, kad sutvarkytų jūsų namą?"

Vait: „Taip, bet tai per daug kainuos."

Braun: „Kodėl tau tiesiog nesutikus su tuo, kad gerai taip, kaip jis padaro?"

Vait: „Taip, bet viskas gali sugriūti."

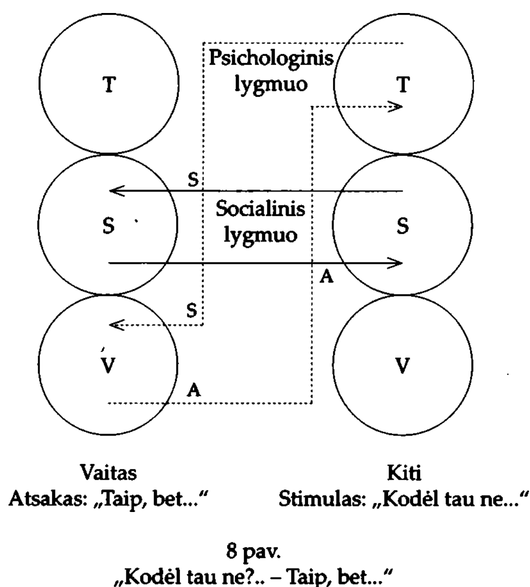
Pasikeitus tokiomis transakcijomis paprastai stoja tyla. Pagaliau ją nutraukia ponia Gryn, kuri gali pasakyti: „Tai jau taip, paprastai vyrai stengiasi parodyti, kad jie viską gali."

KTNTB žaidėjų skaičius neribotas. Pagrindinis žaidėjas apibūdina problemą. Kiti ima siūlyti sprendimus. Dažniausiai jie prasideda: „Kodėl tau ne..." Kiekvienam iš teiginių Vait paprieštarauja: „Taip, bet..." Geras žaidėjas gali ilgai atsilaikyti prieš kitus žaidėjus. Kai jie atsitraukia, ponia Vait laimi. Daugelyje situacijų jai gali tekti paprieštarauti kokį tuziną kartų, kad pagaliau sulauktų tos slegiančios tylos, reiškiančios jos pergalę ir kito žaidimo pradžią (taip ponia Gryn ėmėsi žaisti „Tėvų susirinkimą" – žaidimo „Nusižengėlis vyras" variantą).

Problemos sprendimai su menkomis išimtimis yra atmetami, tad akivaizdu, kad šis žaidimas turi slaptų motyvų. KTNTB neturi aiškaus tikslo (kai Suaugusysis ieško informacijos arba sprendimų), jis žaidžiamas Vaikui nuraminti ir jam įsiteikti. Pažodžiui pateiktas tekstas gali skambėti kaip Suaugusiosios, bet realybėje matyti, kad ponia Vait tėra Vaikas, nepajėgiantis susidoroti su situacija. Kiti žaidimo dalyviai tampa išmintingais Tėvais, kurie nori pasidalyti savo patirtimi ir jai padėti.

Ši situacija pavaizduota 8 pav. Žaidimas gali vykti dėl to, kad socialiniu lygmeniu ir stimulas, ir atsakas yra Suaugusiojo Suaugusiajam, psichologiniu lygmeniu jie irgi vienas kitą papildo, tai Tėvo Vaikui siunčiamas stimulas („Kodėl tau ne...")

ir Tėvui skirtas Vaiko atsakas („Taip, bet...“). Psichologinis lygmuo paprastai nesąmoningas, tačiau ego būsenos pokyčius (Suaugusysis pereina į „neadekvataus“ Vaiko būseną – ponia Vait; Suaugusysis pereina į išmintingo Tėvo vaidmenį – kitos žaidėjos) galima įžvelgti iš pozos, raumenų tonuso, balso ir žodžių.



Vaitas
Atsakas: „Taip, bet...“

Kiti
Stimulas: „Kodėl tau ne...“

8 pav.
„Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...“

Suprasti potekstes padės pavyzdys.

> Terapeutas: „Ar kas nors pasiūlė tokį sprendimą, apie kurį pati nebuvote pagalvojusi?“
> Ponia Vait: „Ne, nepasiūlė. Iš tikrųjų jau buvau išmėginusi viską, ką jos patarė. Nupirkau vyrui įrankių, jis lankė staliaus kursus.“

Ponios Vait pastabos atskleidžia dvi priežastis, kodėl jos žodžių negalima priimti už gryną pinigą. Pirma, ponia Vait tokia pat protinga kaip ir jos draugės, tad vargu ar jos galės pateikti ypatingą problemos sprendimą. Jei kas nors pasiūlytų originalų variantą, ponia Vait jį priimtų, tarsi žaistų garbingai. Jos „neadekvatus" Vaikas nusileis, jeigu kas nors iš dalyvaujančiųjų pasiūlys pakankamai išradingų idėjų jos Suaugusiajam suaktyvinti. Tačiau užkietėję KTNTB žaidėjai (kaip ponia Vait) retai žaidžia garbingai. Kita vertus, jei pernelyg greitai priimamas pasiūlymas, tai reikia pasvarstyti, ar KTNTB nėra užmaskuotas žaidimas „Kvailelė".

Pavyzdys tiksliai iliustruoja antrąjį teiginį. Net jei ponia Vait ir išbandė kai kuriuos iš patarimų, ji vis viena jiems prieštaraus. Žaidimo tikslas yra ne gauti pasiūlymų, bet juos atmesti.

Atitinkamomis aplinkybėmis šį žaidimą gali žaisti vos ne kiekvienas, nes jis padeda sustruktūrinti laiką. Patyrinėjus asmenis, linkusius žaisti šį žaidimą, paaiškėja kelios įdomios ypatybės. Pirma, kad šie žmonės sugeba atlikti bet kurio žaidėjo vaidmenį. Galimybė žaidėjams keisti vaidmenis būdinga daugeliui žaidimų. Iš įpročio žaidėjai gali vieną vaidmenį mėgti labiau nei kitą, bet jie sugeba juos keisti ir sutinka vaidinti kitą, jei to prireikia. (Palyginkite Girtuoklio vaidmens pakeitimą Gelbėtojo vaidmeniu žaidime „Alkoholikas".)

Antra, klinikinėje praktikoje nustatyta, kad žmonės, kurie mielai žaidžia KTNTB, priklauso tai pacientų grupei, kurie anksčiau ar vėliau pareikalauja hipnozės ar kokio nors kito jų gydymą pagreitinančio metodo. Žaisdami jie nori parodyti, kad niekas negali pasiūlyti jiems tinkamo metodo. Jie niekada nepasiduoda. Terapeutas turi imtis procedūros, po kurios jie galutinai

apsispręstų. KTNTB išreiškia vidinio konflikto (dėl to, kad turi pasiduoti) socialinį sprendimą.

Šį žaidimą dažnai žaidžia žmonės, kurie bijo parausti.

> Terapeutas: „Kodėl žaidžiate „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...", jei žinote, kad tai apgavystė?"
> Ponia Vait: „Kai su kuo nors šnekuosi, nuolat turiu galvoti apie tai, ką dar pasakysiu. Jei nieko nesugalvoju, paraustu. Tik tamsoje nebijau parausti. Negaliu pakęsti tylos pokalbio metu. Aš tai žinau ir mano vyras tai žino. Jis man nuolat tai sako."
> Terapeutas: „Norite pasakyti, kad jei jūsų Suaugusioji neužsiėmusi, tai jūsų Vaikas pasinaudoja proga išlįsti ir padaryti jums gėdą?"
> Ponia Vait: „Taip, kai aš bandau kitiems patarti arba pati prašau patarimų, jaučiuosi saugi. Kol galiu kontroliuoti savo Suaugusiąją, nesijaučiu sutrikusi."

Čia ponia Vait aiškiai pasako bijanti nesustruktūrinto laiko. Jos Vaikas „tyli", kol Suaugusysis įsitraukęs į socialinę situaciją. Būtent žaidimas teikia tinkamą struktūrą Suaugusiojo funkcionavimui. Tačiau, kad ji išliktų susidomėjusi, žaidimas turi būti motyvuotas. KTNTB pasirinkimą nulemia taupumo principas, kuris jos Vaikui, konfliktuojančiam su pasyvia savo būsena, teikia didžiausią vidinį ir išorinį atlygį. Su vienodu entuziazmu ji vaidina arba gudrų Vaiką, kurio neįmanoma nuslopinti, arba išmintingą Tėvą, kuris stengiasi nuslopinti kito asmens Vaiką, bet nesėkmingai. Pagrindinis KTNTB principas yra tas, kad jokių pasiūlymų nepriimama, Tėvui taip niekada ir nepasiseka. Žaidimo moto: „Nepanikuok, Tėvui niekada nepasiseks."

Tiesą pasakius, poniai Vait kiekvienas ėjimas yra pramoga, teikianti šiokį tokį malonumą, nes atmetamas bet koks pasiūlymas. Tikrasis atlygis yra tyla (arba užmaskuota pauzė), kai visi jau kaip reikiant pasuko galvas ir pasikankino stengdamiesi sugalvoti priimtinų sprendimų. Sau ir kitiems ponia Vait įrodo, kad ji laimėjo, nes jie nesugebėjo išspręsti problemos. Jeigu tyla neužmaskuota, ji gali trukti kelias minutes. Pateiktame pavyzdyje ponia Gryn neleido poniai Vait pasidžiaugti, nes nekantravo pradėti savo žaidimą. Vėliau per pokalbį ponia Vait pasipiktino ponios Gryn elgesiu, nes pastaroji atėmė iš jos pergalės džiaugsmą.

Kita neįprasta žaidimo KTNTB ypatybė yra ta, kad išoriniai ir vidiniai žaidimai žaidžiami lygiai taip pat, tik pasikeitus vaidmenimis. Išorinis variantas – ponios Vait Vaikas vaidina nevisavertę būtybę, ieškančią pagalbos ir laukiančią paramos iš aplinkinių. Vidinis variantas – tai intymesnis dviejų žmonių (ponios Vait ir jos vyro) žaidimas. Tik ji atlieka Tėvo – išmintingo veiklaus patarėjo vaidmenį. Pasikeitimas vaidmenimis paprastai antrinis, nes jaunystėje ji vaidina bejėgį Vaiką, ir tik pasibaigus medaus mėnesiui jos vadovauti mėgstantis Tėvas iškyla į paviršių. Prieš vestuves gal ir buvo matyti kokių nors ženklų, bet sužadėtinis veikiausiai nekreipė į juos dėmesio, nekantraudamas kuo greičiau susituokti su rūpestingai pasirinkta nuotaka. Jei jis pastebi tuos ženklus, tai vestuvės gali būti atšauktos „dėl svarbių priežasčių". Vait, kiek nuliūdusi, bet netapusi išmintingesnė, tęs tinkamo sutuoktinio paiešką.

Antitezė. Akivaizdu, kad tie, kurie reaguoja į pirmą ponios Vait ėjimą, jos „problemą", žaidžia vieną iš „Aš tik noriu padėti" (ATNP) variantų. Iš tikrųjų tai KTNTB yra ATNP priešingybė.

Žaidime ATNP dalyvauja vienas terapeutas ir daug klientų, o KTNTB – vienas klientas ir daug „terapeutų". KTNTB antitezė – nežaisti šio žaidimo. Jei pradedama žodžiais: „Ką darytumėte, jeigu..." (KDJ), tai atsakyti reikėtų: „Tai sudėtinga problema. Ką *jūs* tokiu atveju darytumėte?" Jei pradedama: „Man nepavyko...", tai atsakyti reikia: „Na, tai blogai." Abu atsakymai yra pakankamai mandagūs, kad Vait sutriktų, arba jų pakanka susikertančiajai transakcijai, po kurios aiškiai matyti jos nusivylimas, tada jį jau galima pradėti analizuoti. Terapinių grupių pacientams, kurie paprastai lengvai įsitraukia į žaidimą, verta pabandyti susivaldyti ir atsisakyti kvietimo žaisti ATNP. Tada ne tik Vait, bet ir kiti grupės nariai gali pasimokyti iš KTNTB antitezės, kuri tėra ATNP priešingybė.

Socialinėje situacijoje, jeigu žaidimas draugiškas ir nežalingas, nėra priežasties jo atsisakyti. Jeigu stengiamasi panaudoti profesines žinias, gali prireikti žaidimą nutraukiančio ėjimo. Tai sukels pasipiktinimą, nes iškils ponios Vait Vaikas. Taip susiklosčius situacijai, geriausia po pirmojo ėjimo pasitraukti ir pabandyti sužaisti kitą stimuliuojantį žaidimą – „Rapo" pirmojo laipsnio variantą „Varyk iš čia".

Susiję žaidimai. KTNTB žaidimą reikėtų atskirti nuo jo priešingybės „Kodėl tau nepadarius?.. – Ne, bet..." (KTNNB), kuriame laimi Tėvas, o besiginantis Vaikas sutrikęs pagaliau atsitraukia. Nors vertinant pokalbį pažodžiui, jis gali atrodyti racionalus, kaip dviejų Suaugusiųjų. KTNNB susijęs su žaidimu „Negana to".

KTNTB priešingybė iš pradžių primena „Valstietę". Ponia Vait paskatina terapeutą duoti jai patarimų, kuriuos ji iškart priima. Tik rimtai įsitraukęs terapeutas ima suprasti, kad ponia Vait

jį apgavo. Žaidimas, kuris iš pradžių priminė „Valstietę", tampa intelektiniu „Rapo".

Antrojo laipsnio KTNTB gali būti žaidžiamas kaip „Padaryk man ką nors". Pavyzdžiui, moteris atsisako nudirbti darbus namuose, tad kas vakarą grįžus vyrui žaidžiamas KTNTB. Ką jis besakytų, ji reaguoja piktai ir nesirengia keisti savo elgesio. Kai kuriais atvejais jos niūrumas gali būti liguistas, tad gali prireikti psichiatro konsultacijos. Net ir šiuo atveju reikia atsižvelgti į žaidybinį aspektą, nes iškyla klausimas – kodėl vyras vedė būtent tokią moterį ir kaip jis prisideda prie šios situacijos.

Analizė

Tezė. Na, pažiūrėsiu, ar galėsi pasiūlyti sprendimą, prie kurio negalėsiu prikibti.

Tikslas. Atgauti pasitikėjimą.

Vaidmenys: *Bejėgis asmuo,* Patarėjai.

Dinamika. Pasidavimo konfliktas (oralinis).

Pavyzdžiai: 1. Taip, bet dabar negaliu atlikti namų ruošos, nes... 2. Bejėgė žmona.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis: „Ką darytumėte, jeigu..."
Suaugusysis: „Kodėl tau ne..."
Suaugusysis: „Taip, bet..."

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Tėvas: „Galiu priversti tave pajusti dėkingumą už pagalbą."
Vaikas: „Pabandyk."

Ėjimai: 1) problema – sprendimas; 2) prieštaravimas – sprendimas; 3) prieštaravimas – sutrikdymas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – atgaunamas pasitikėjimas; 2) išorinis psichologinis – išvengiama kapituliacijos; 3) vidinis socialinis – KTNTB, Tėvo vaidmuo; 4) išorinis socialinis – KTNTB, Vaiko vaidmuo; 5) biologinis – racionalus pokalbis; 6) egzistencinis – „Visi nori man įsakinėti."

Devintas skyrius

SEKSUALINIAI ŽAIDIMAI

Kai kurie žaidimai žaidžiami tam, kad žmogus galėtų realizuoti arba įveikti seksualinius impulsus. Iš tikrųjų šie žaidimai remiasi iškreiptais seksualiniais instinktais, nes pasitenkinimą teikia ne lytinis aktas, o susikertančiosios transakcijos, kurios ir sudaro žaidimo atlygį. Gana sunku juos tiksliai aprašyti, nes tokie žaidimai paprastai žaidžiami slapta. Informacija apie juos dažniausiai gaunama iš antrų rankų, ir ne visuomet įmanoma nustatyti, ar informacijos teikėjas yra nešališkas. Pavyzdžiui, psichiatrinė homoseksualumo koncepcija yra gerokai iškreipta, nes gana agresyvūs ir sėkmingai žaidžiantys asmenys retai kreipiasi į psichiatrus, tad dažniausiai sukaupiama informacija apie pasyvius žaidėjus.

Čia aptariami žaidimai „Nagi susipeškite", „Seksualinis iškrypimas", „Rapo", „Kojinės pasitaisymas" ir „Maištas". Dažniausiai pagrindinė jų veikėja – moteris. Taip yra todėl, kad sudėtingesni seksualiniai žaidimai darosi panašūs į nusikaltimus, todėl geriau juos priskirti nusikaltėlių pasaulio žaidimams. Be to, dalį seksualinių žaidimų galima priskirti sutuoktinių žaidimams. Šiame skyriuje aprašomi tie žaidimai, kuriuos gali žaisti ir sutuoktiniai, ir nesusituokę asmenys.

1. Nagi susipeškite

Tezė. Tai gali būti manevras, ritualas arba žaidimas. Iš esmės žaidimas remiasi moteriška psichologija. Dėl dramatizmo NS ne vieną kartą aprašytas pasaulinėje literatūroje, ir geroje, ir blogoje.

1. Jei NS – manevras, tai jis romantiškas. Moteris paskatina du vyrus susikauti, netiesiogiai leisdama suprasti arba žadėdama, kad ji atsiduos nugalėtojui. Kai jie susiremia, pažadą ji įvykdo. Tai sąžininga transakcija, ir jos prielaida ta, kad moteris ir jos išrinktasis ilgai ir laimingai gyvens.
2. Jei NS – ritualas, tai jis gali būti tragiškas. Paprotys reikalauja, kad du vyrai kautųsi dėl moters, net jei ji to nenori ir yra apsisprendusi. Jeigu laimi ne tas vyriškis, ji vis viena privalo būti jo. Šiuo atveju žaidžia ne moteris, o visuomenė verčia žaisti NS. Jeigu ji norėtų kovos, transakcija būtų sąžininga. Jeigu ji nenori ir yra nusivylusi kovos baigtimi, tai gali imtis kitų žaidimų, pvz., „Iškrėskime pokštą Džou".
3. Jei NS – žaidimas, tai jis komiškas. Moteris organizuoja kautynes, o kol jos vyksta, ji iškylauja su trečiuoju. Vidinis ir išorinis psichologinis atlygis, kurį gauna ji ir jos bičiulis, kyla iš įsitikinimo, kad sąžiningai rungtyniauja tik žindukliai, o ta komiška istorija, kurią jie patiria, yra vidinio ir išorinio socialinio atlygio pagrindas.

2. Seksualinis iškrypimas

Tezė. Heteroseksualų iškrypimai (fetišizmas, sadizmas ir mazochizmas) yra sutrikusiam Vaikui būdinga simptomatika, todėl ir reaguoti į šiuos reiškinius reikia atitinkamai. Realių seksualinių situacijų transakcinius aspektus galima nagrinėti žaidimų analizės metodu. Taip galima sustiprinti socialinę kontrolę ir laiku neutralizuoti nesikeičiančius seksualinius iškrypimus.

Žmonės, kurie turi šiokių tokių sadistinių ar mazochistinių iškrypimų, į psichinės sveikatos dalykus linkę žvelgti primity-

viai. Jiems atrodo, kad jie itin seksualūs, kad ilgesnė abstinencija gali sukelti rimtų pasekmių. Nė vienas iš šių teiginių neatitinka tikrovės, bet jie gali tapti žaidimo „Medinė koja" pagrindu: „Ko galite tikėtis iš tokio seksualaus žmogaus kaip aš?"

Antitezė. Parodyti paprasčiausią mandagumą sau ir savo partneriui, tai yra susilaikyti nuo verbalinio ar fizinio plakimo ir apsiriboti tradiciškesnėmis fizinės sueities formomis. Jeigu Vaitas yra tikras iškrypėlis, tai išryškės antrasis žaidimo elementas (dažniausiai jo sapnuose) – sueitis jį menkai tedomina, realų pasitenkinimą jam teikia žeminantis priežaismis. Šito jis nenori prisipažinti net pats sau. Jam paaiškėja, kad jo skundo esmė tokia: „Po visų parengiamųjų darbų dar aš turiu santykiauti!" Dabar jo pozicija kur kas palankesnė psichoterapijai pradėti, nes atsisakyta daugelio prašymų ir išsisukinėjimų. Tai tinka eiliniams „seksualiniams psichopatams" apibūdinti, ir nesusiję su piktybiškais šizofreniškų ar nusikaltėlių iškrypimais bei tų žmonių seksualiniu gyvenimu, kuris apsiriboja fantazijomis.

Žaidimas „Homoseksualumas" daugelyje šalių pasiekęs subkultūros lygmenį, kitur jis tapęs ritualu. Daugelis seksualinio nepajėgumo atvejų susiję su tuo, kad žmonės savo homoseksualumą paverčia žaidimu. Provokuojantį elgesį („Policininkai ir plėšikai", „Kodėl tai visada nutinka mums?", „Tokia visuomenė, kurioje gyvename", „Visi dideli žmonės buvo..." ir t. t.) dažnai apriboja socialinė kontrolė, tad kliūtys sumažinamos iki minimumo. „Profesionalūs homoseksualai" išeikvoja nepaprastai daug laiko ir energijos, kurią galėtų nukreipti kitiems tikslams. Žaidimų analizė gali padėti jiems susikurti ramią šeimos aplinką ir mėgautis visuomenės teikiamais malonumais, užuot žaidus „Argi tai ne siaubinga?" variantą.

3. „Rapo"

Tezė. Tai vyro ir moters žaidimas, kurį mandagiai, bent jau švelnesnę jo formą, būtų galima pavadinti „Varyk iš čia" arba „Pasipiktinimu". Jis gali būti skirtingo intensyvumo.

1. Pirmojo laipsnio „Rapo", arba „Varyk iš čia", populiarus tam tikrose socialinėse grupėse. Jo esmė – lengvas flirtas. Vait duoda signalą, kad ji laisva, ir mėgaujasi tuo, kaip jos siekia vyras. Vos tik šis įsipareigoja, žaidimas baigtas. Jei ji mandagi, gali tiesiai pasakyti: „Vertinu tavo komplimentus, labai ačiū." Ir siekti kito užkariautojo. Jei ji ne tokia kilni, gali tiesiog jį palikti. Įgudusi žaidėja gali žaisti šį žaidimą visą vakarą, dažnai keisdama vietą, todėl vyrui tenka atlikti sudėtingus manevrus sekant jai įkandin ir per daug akivaizdžiai neatkreipiant į save dėmesio.
2. Žaidžiant antrojo laipsnio „Rapo", arba „Pasipiktinimą", pasitenkinimas, kurį Vait teikia Bleko asistavimas, tėra antrinis. Pirminis jos pasitenkinimas kyla iš galimybės jį atstumti, todėl šis žaidimas šnekamąja kalba vadinamas „Eik šalin, mulki". Ji pastūmėja Bleką daug rimčiau įsipareigoti, o ne vien lengvai flirtuoti (kaip pirmojo laipsnio „Rapo"). Po to jį atstumia ir mėgaujasi matydama, kaip jis sutrinka. Suprantama, Blekas nėra toks bejėgis kaip atrodo. Tam, kad įsipainiotų į šią situaciją, turėjo nemažai „pasistengti". Paprastai jis žaidžia kokį nors „Įspirk man" variantą.
3. Trečiojo laipsnio „Rapo" yra žiaurus žaidimas, kuris baigiasi žudynėmis, savižudybe arba teismu. Vait suvilioja Bleką ir apkaltina jį. Pareiškia, kad jis ją užpuolė ir panaudojo prieš ją prievartą. Žaisdama cinišką žaidimą, Vait leidžia jam atlikti

lytinį aktą, kad ir pati pasimėgautų, prieš jį užsipuldama. Ji iškart pereina į puolimą, suklykia, kad ją išprievartavo. Kaltinimai gali paaiškėti daug vėliau, jei įvyksta savižudybė arba žmogžudystė (šiuo atveju žmones sieja ilgiau trukęs meilės ryšys). Jeigu ji nusprendžia, kad žais lyg būtų patyrusi smurtą, tai tikriausiai jai nebus sunku susirasti ir savanaudžių ar liguistų stebėtojų (spauda, policija, socialiniai darbuotojai ar giminaičiai). Kartais jos šalininkai gali ciniškai nusigręžti nuo jos, tada ji praranda iniciatyvą ir tampa jų žaidimų įrankiu.

Pašaliniai stebėtojai gali atlikti ir kitokią funkciją. Jie prievarta primeta žaidimą, nes nori žaisti „Nagi susipeškite". Jie pastūmėja ponią Vait į sudėtingą padėtį. Norėdama išsaugoti savo gerą vardą ir reputaciją ji privalo sušukti, kad ją prievartauja. Taip ypač dažnai nutinka nepilnametėms merginoms. Gal jos ir norėtų pratęsti tą ryšį, bet netikėtai užkluptos ir išsigandusios kilusio triukšmo priverstos romantišką istoriją paversti trečiojo laipsnio „Rapo" žaidimu.

Senajame Testamente atsargusis Juozapas nesileidžia Potifaro žmonos įpainiojamas į žaidimą „Rapo", ji padaro klasikinį ėjimą „Nagi susipeškite". Tai puikus pavyzdys, kaip įgudęs žaidėjas reaguoja į bandymą nutraukti žaidimą, kartu parodoma, kokie pavojai laukia atsisakiusiųjų žaisti. Šie du žaidimai sudaro „Šantažo" žaidimą, kuriame moteris sugundo Bleką, o tada šaukia, kad ją prievartauja, į žaidimą įsitraukia jos vyras, kuris šantažuodamas Bleką gauna iš jo naudos.

Viena iš aršiausių trečiojo laipsnio „Rapo" formų pasitaiko palyginti retai. Nepažįstamiems homoseksualams kartais pakanka valandos, kad žaidimas virstų žmogžudyste. Ciniški ir

nusikalstami šio žaidimo variantai dažnai tampa sensacingomis laikraščių naujienomis.

„Rapo", kaip ir žaidimui „Frigidiška moteris", būdingas tas pat vaikystės prototipas. Mergaitė priverčia berniuką nusižeminti arba išsiterlioti purve, o po to šaiposi iš jo. Klasikinis pavyzdys aprašytas S. Maugham (S. Moemo) romane *Aistrų našta* ir Ch. Dickenso *Didžiuosiuose lūkesčiuose.* Tai antrojo laipsnio „Rapo". Sunkesnė jo forma, priartėjanti prie trečiojo laipsnio, greičiausiai bus žaidžiama vietovėse, kur didesnis nusikalstamumas.

Antitezė. Vyras turi būti įžvalgus, sugebėti atskirti tikrus jausmus nuo žaidimo, kad neįsipainiotų į šį žaidimą arba neprarastų kontrolės. Jeigu jis pajėgs kontroliuoti situaciją, tai patirs švelnaus flirto teikiamą malonumą žaidime „Varyk iš čia". Kita vertus, nelengva sugalvoti, kaip nutraukti tokį ėjimą kaip Potifaro žmonos, nebent išnykti jai iš akių ir niekada nebepasirodyti. 1938 m. knygos autorius sutiko pagyvenusį Juozapą iš Alepo, kuris prieš trisdešimt dvejus metus paspruko iš Konstantinopolio, kai viena iš sultono žmonų užspaudė jį į „kampą" per verslo vizitą Jildizo hareme. Jam teko palikti savo verslą, pasičiupęs krūvą auksinių visam laikui paliko miestą.

Susiję žaidimai. Vyriški „Rapo" variantai (pagrindinis vaidmuo dažniausiai tenka vyrui) – tai verslo situacijos, pvz., „Vaidmenų skirstymo kušetė" (vaidmens jai taip ir nedavė) ir „Prisiglausk prie manęs" (po to ją išmetė iš darbo).

Analizė

Pateikiama trečiojo laipsnio „Rapo" žaidimo analizė, nes ryškiausiai atsiskleidžia visi žaidimo elementai.

Tikslas. Iš anksto sumanytas kerštas.

Vaidmenys. Suvedžiotoja, Mergišius.

Dinamika (trečiojo laipsnio). Penio pavydas, oralinis smurtas. „Varyk iš čia" yra falinis, o „Pasipiktinimas" turi ryškių analinių elementų.

Pavyzdžiai: 1. Aš apskųsiu tave, purvinas mažas berniūkšti. 2. Nuskriausta moteris.

Socialinė paradigma. Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis (vyras): „Atsiprašau, jei nuėjau toliau, nei tu tikėjaisi."
Suaugusioji (moteris): „Tu įskaudinai mane ir dabar privalai atlikti visą bausmę."

Psichologinė paradigma. Vaikas ir Vaikas.
Vaikas (vyriškosios lyties): „Matai, man neįmanoma atsispirti."
Vaikas (moteriškosios lyties): „Pričiupau tave, kalės vaike."

Ėjimai: 1) moteris – viliojimas, vyras – kontrviliojimas; 2) moteris kapituliuoja, vyras pasiekia pergalę; 3) moteris – puolimas; vyras – žlugimas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – neapykantos išraiška ir kaltės projekcija; 2) išorinis psichologinis – išvengiama emocinio seksualinio artimumo; 3) vidinis socialinis – „Pričiupau tave, kalės vaike"; 4) išorinis socialinis – „Argi tai ne siaubinga?", „Teismas", „Nagi susipeškite"; 5) biologinis – pasikeitimas seksualinio pobūdžio bei agresyviomis transakcijomis; 6) egzistencinis – „Aš nekaltas".

4. Kojinės pasitaisymas

Tezė. Šis žaidimas giminiškas „Rapo“, jo ryškiausia forma yra ekshibicionizmas, kuris iš prigimties yra isteriškas. Į nepažįstamų žmonių grupę įsilieja moteris, netrukus ji kilsteli koją, provokuojamai ir demonstratyviai ištaria: „Oi, man nubėgo kojinės akis.“ Tai apskaičiuotas veiksmas, kuris turi seksualiai sujaudinti vyrus ir įsiutinti moteris. Bet kokią konfrontaciją Vait sutinka protestuodama, kad ji nekalta, arba pati kaltindama. Tai primena klasikinį „Rapo“. Esmė ta, kad pagrindinė veikėja Vait nesugeba prisitaikyti prie situacijos. Ji nesidomi žmonėmis, kurie ją supa, ir nesirenka momento, kada atlikti savo manevrą. Ji išsišoka ne laiku ir ne vietoje, ir tai paveikia jos santykius su aplinkiniais. Nepaisant šiokio tokio paviršutiniško „rafinuotumo“, ji nepajėgia suprasti to, kas vyksta jos gyvenime, nes žmogiškąją prigimtį ji vertina per daug ciniškai. Jos tikslas – įrodyti, kad aplinkiniai žmonės yra geidulingos prigimties. Jos Suaugusysis, užspeistas į kampą jos Vaiko ir jos Tėvo (paprastai geidulingos motinos), todėl ji ignoruoja ir provokuojančią savo prigimtį, ir daugelio žmonių, su kuriais ji susitinka, sveiką protą. Tad jos žaidimas nukreiptas į savigriovą.

Tikriausiai tai falinis žaidimo variantas, kurio turinį lemia giliai įsišaknijęs sutrikimas. Oralinį žaidimo variantą mieliau žaidžia moterys, turinčios ryškesnę patologiją ir dideles krūtis. Tokios moterys dažnai mėgsta sėdėti sunėrusios rankas už galvos ir atkišusios į priekį savo krūtinę. Kartais jos stengiasi atkreipti dar daugiau dėmesio į savo krūtis, komentuoja jų dydį arba aptarinėja operaciją, auglį. Kai kurios rąžymosi formos tikriausiai yra analinis variantas. Šį žaidimą žaidžia seksualiai prieinama moteris. Šiek tiek simboliškesnė žaidimo forma būdinga sutuok-

tinius praradusioms moterims, kurios nenuoširdžiai demonstruoja našlės statusą.

Antitezė. Tokios moterys ne tik nesugeba prisitaikyti, bet ir nepakenčia antitezės (žaidimo nutraukimo). Jeigu terapinė grupė nekreipia dėmesio ar priešinasi žaidimui, moteris gali tiesiog daugiau nepasirodyti. Nereikėtų painioti antitezės ir atsakomojo smūgio, nes pastarasis rodo, kad Vait laimėjo. Žaisdamos „Kojinės pasitaisymą" moterys yra kur kas sumanesnės už vyrus, nes jie neturi jokios paskatos šį žaidimą nutraukti. Todėl antitezę geriausia palikti moterims.

5. Maištas

Tezė. Šį klasikinį žaidimą žaidžia despotiškas tėvas ir paauglė dukra, kartais dar dalyvauja seksualiai nuslopinta motina. Tėvas grįžta iš darbo namo ir ima kabinėtis prie dukros, kuri įžūliai kerta jam atgal. Arba pirmoji pradeda dukra, ji elgiasi įžūliai, ir tėvas ima ieškoti priekabių. Jų balsai vis stiprėja, pokalbis tampa vis aršesnis. Pasekmės priklausys nuo to, kam priklauso iniciatyva. Gali būti ir kitaip: a) tėvas nueina į savo miegamąjį ir trenkia durimis, b) dukra nueina į miegamąjį ir trenkia durimis, c) abu nueina kiekvienas į savo miegamąjį ir trenkia durimis. Žaidimas „Maištas" baigiasi trenksmu. „Maištas" pateikia efektyvų būdą spręsti seksualines problemas, kylančias kai kuriose šeimose tarp tėvo ir paauglės dukters. Kartais tuose pačiuose namuose jie gali gyventi kartu tik tada, jeigu yra vienas ant kito įpykę, o durų trankymas kiekvienam iš jų leidžia pabrėžti, kad jie turi atskirus miegamuosius.

Problemiškose šeimose šis žaidimas gali įgyti grėsmingą ir atstumiančią formą, kai tėvas tyko dukters, grįžtančios iš pasima-

tymo, apžiūri ją ir jos drabužius norėdamas įsitikinti, ar ji neturėjo lytinių santykių. Menkiausia įtartina aplinkybė įžiebia nuožmų kivirčą, kuris baigiasi liūdnai. Dukra vidurnaktį išvaroma iš namų. Anksčiau ar vėliau prigimtis vis viena nugali, jei ne vieną naktį, tai kitą ar trečią. Tada tėvo įtarimai „pasiteisina", jis aiškiai tai pareiškia motinai, kuri „bejėgiškai" stebi visa, kas vyksta.

„Maištą" gali žaisti du žmonės, besistengiantys išvengti seksualinio artimumo. Paprastai tai paskutinė žaidimo „Frigidiška moteris" fazė. Šį žaidimą gali žaisti paaugliai berniukai ir jų giminaitės, tačiau retai, nes vakare paspruki iš namų paaugliui vaikinui gerokai lengviau nei kitiems šeimos nariams. Vaikystėje broliai ir seserys gali susikurti veiksmingus barjerus ir iš dalies pasitenkinimo gauti iš peštynių. Šis modelis skirtingais amžiaus tarpsniais įgauna vis kitą motyvaciją. Tarkime, Amerikoje pusiau ritualinė „Maišto" forma yra sankcionuota televizijos laidų vedėjų, autoritetingų pedagogų ir pediatrų. Anglijoje aukštesniuosiuose visuomenės sluoksniuose tai laikoma (ar bent laikyta) blogu tonu, todėl čia panaši „Maišto" žaidėjų energija nukreipiama gerai reguliuojamais žaidimo kanalais.

Antitezė. Šis žaidimas nėra toks nemalonus tėvui, kaip jam galėtų atrodyti. Paprastai šį žaidimą nutraukia dukra, anksti, neapgalvotai arba „iš reikalo" susituokdama. Jeigu tai psichologiškai įmanoma, žaidimą gali baigti motina – pamiršti savo santykinį arba absoliutų frigidiškumą. Žaidimas gali išblėsti, jeigu seksualinio susidomėjimo objektą tėvas randa už šeimos ribų, tačiau tai gali sukelti kitų komplikacijų. Susituokusioms poroms antitezės turėtų būti panašios kaip žaidimų „Frigidiška moteris" ar „Frigidiškas vyras".

Susiklosčius atitinkamoms aplinkybėms, „Maištas" savaime gali baigtis „Teismu".

Dešimtas skyrius

NUSIKALTĖLIŲ PASAULIO ŽAIDIMAI

Vis aktyvesnis profesionalių „pagalbininkų" skverbimasis į teismus, lygtinio nuteisimo departamentus ir pataisos institucijas, vis geresnis kriminologų ir teisėsaugos pareigūnų išsilavinimas turėtų užtikrinti, kad šios srities darbuotojai išmano nusikaltėlių pasaulio žaidimus. Jie žaidžiami ir kalėjime, ir už jo sienų. Tai – „Policininkai ir plėšikai", „Kaip iš čia pasprukti?", „Iškrėskime pokštą Džou".

1. Policininkai ir plėšikai

Tezė. Nusikaltėliai neapkenčia policininkų, tad apmovę pareigūnus jie patiria, ko gero, daugiau pasitenkinimo nei iš savo nusikalstamos veiklos. Suaugusiojo lygmeniu jų žaidimai žaidžiami dėl materialios naudos, laimikio. Vaiko lygmeniu daugiausia jaudulio teikia persekiojimas, sprukimas ir „ataušimas".

Įdomu tai, kad vaikų žaidžiamas „Policininkų ir plėšikų" prototipas yra ne policininkai ir plėšikai, bet slėpynės, kurių pagrindinį elementą sudaro nusiminimas, kai surandama. Ypač maži vaikai nepajėgia jo nuslėpti. Jeigu tėvas randa vaiką per greitai, tai žaidimas baigiasi liūdnai, nesuteikia jokio džiaugsmo. Jeigu tėvas – geras žaidėjas, jis žinos, ką daryti. Palauks, kol berniukas duos ženklą – sukosės, ką nors numes ar trinktelės. Tada tėvas eina jo ieškoti, bet liūdesio išvengti vis viena nepavyksta. Aišku, šį sykį žaidimas jam suteikia daugiau džiaugsmo, nes vaikas patiria didesnę įtampą. Jeigu tėvas jo neradęs pasiduoda, vaikas jaučiasi veikiau nusiminęs nei laimėjęs. Jis vis viena patyrė džiaugsmo slėpdamasis, tad nuliūdo ne dėl to. Vaikas nusi-

minęs todėl, kad jo nesurado. Kai ateina tėvo eilė slėptis, jis žino, kad per ilgai vaiko kvailinti nereikia, kad pasislėpus reikia būti tik tiek, kad būtų smagu. Protingas tėvas, kai jį suranda, sugeba parodyti nusiminimo tiek, kiek reikia. Netrukus paaiškėja, jog geidžiamas atlygis – būti surastam.

Slėpynės nėra vien paprastas neįpareigojantis bendravimas, tai tikras žaidimas. Socialiniu lygmeniu tai – protų kova, ir daugiausia pasitenkinimo jis teikia, kai kiekvieno žaidėjo Suaugusysis padaro geriausia, ką gali. Psichologiniu lygmeniu žaidimas turi azartiško lošimo struktūrą. Vaito Suaugusysis turi pralaimėti, kad jo Vaikas laimėtų. Likti nesugautam iš esmės yra žaidimo antitezė. Kai žaidžia vyresni vaikai, tas, kuris randa ypatingą slėptuvę, laikomas prastu žaidėju, nes žaidimas su juo neteikia džiaugsmo, jis sugadina žaidimą. Taip išnyksta Vaikas, ir visas žaidimas virsta Suaugusiojo procedūra. Su juo žaisti nebeįdomu. Jis dabar priklauso tam pačiam sluoksniui kaip ir kazino savininkas arba profesionalus nusikaltėlis, kuriems iš tiesų daugiau rūpi pinigai negu žaidimas.

Galima sakyti, kad yra du nepataisomų nusikaltėlių tipai – tie, kurie nusikalsta visų pirma dėl naudos, ir tie, kuriems patinka žaisti. Tarp šių dviejų kraštutinumų yra didelė grupė tokių, kurie nusikalsta ir dėl vienos, ir dėl kitos priežasties. „Kompulsyvus laimėtojas", didysis lošėjas, kurio Vaikas tikrai nori likti nepagautas, pasitaiko retai. Jis nepagaunamas, jis visada ras būdą apmauti. „Kompulsyvus pralaimėtojas", kuris žaidžia „Policininkus ir plėšikus" (PP), retai pasipelno. Išimtį šiuo atveju lemia veikiau sėkmė nei įgūdžiai. Ilgainiui net ir tie, kuriems pasisekė, nusileidžia savo Vaiko reikalavimams ir ima skųstis, užuot šokinėję iš džiaugsmo.

PP žaidėjas šiuo atveju kai kuriais aspektais primena „Alkoholiką". Jis gali peršokti iš vieno vaidmens į kitą – nuo Plėšiko prie Policininko ir nuo Policininko prie Plėšiko. Kartais jis gali vaidinti Policininką (Tėvas) dieną, o Plėšiką (Vaikas) sutemus. Daugelyje Plėšikų esama Policininko, o daugelyje Policininkų – Plėšiko. Jeigu nusikaltėlis „pasitaiso", jis gali vaidinti Gelbėtojo vaidmenį, tapti socialiniu darbuotoju arba imtis misionieriaus veiklos. Tik Gelbėtojas šiame žaidime daug mažiau svarbus negu „Alkoholike". Paprastai Plėšiko vaidmenį žaidėjas pasirenka visam gyvenimui, ir kiekvienas nusikaltėlis turi savo *modus operandi* tam atvejui, jeigu pagautų. Gal jis leisis lengvai sugaunamas policininkų, o gal privers juos paprakaituoti.

Panaši ir lošėjų situacija. Socialiniu ar sociologiniu lygmeniu „profesionalus" lošėjas yra tas, kurio pagrindinis gyvenimo interesas yra lošti. Tačiau psichologiniu lygmeniu egzistuoja dvi skirtingos profesionalių lošėjų grupės. Vieni laiką leidžia žaisdami, tai yra lošdami su Lemtimi. Tai žaidimas, kuriame Suaugusiojo troškimą laimėti pranoksta tik Vaiko stiprus poreikis pralošti. Kita grupė turi lošimo namus ir gyvena iš to, kad suteikia galimybę žaisti kitiems. Jie patys nežaidžia ir stengiasi išvengti galimybių žaisti. Nors tam tikromis aplinkybėmis ir jie leidžia sau pasimėgauti, kaip ir užkietėjęs nusikaltėlis retsykiais leidžia sau pažaisti PP.

Sociologinės ir psichologinės nusikaltėlių studijos paprastai būna dviprasmiškos ir nerezultatyvios. Analizuojamos dvi skirtingos žmonių grupės, kurių neįmanoma išskirti pagal įprastus teorinius ar empirinius principus. Taip pat sunku tyrinėti ir lošėjus. Tačiau transakcinė, arba žaidimų, analizė pateikia būdą socialiniu lygmeniu atskirti „žaidėjus" ir „tikrus profesionalus".

Panagrinėkime konkrečius pavyzdžius. Kai kurie įsilaužėliai veikia ypač tiksliai. Bet PP žaidžiantis įsilaužėlis palieka savo „vizitinę kortelę“ – sugadina vertingus drabužius, pvz., ekskrementais. Tradicinis banko plėšikas, kaip patvirtina pranešimai, imasi visų įmanomų atsargumo priemonių, kad išvengtų smurto. O žaidžiantis banko plėšikas ieško bet kokios įmanomos priežasties pykčiui išlieti. Kaip ir bet kuris profesionalas, tikras nusikaltėlis siekia, kad jo darbas būtų švarus, kiek tik leidžia aplinkybės. PP nusikaltėlis veikdamas priverstas nuleisti garą. Sakoma, kad tikras profesionalas niekada nesiima darbo, kol neįsitikina saugumu. Žaidėjas pasiryžęs iškart imtis nusikaltimo. Tikri profesionalai ir patys puikiai žino apie PP žaidimo egzistavimą. Jei gaujos narys parodo per didelį susidomėjimą žaidimu, jei išryškėja jo poreikis būti sugautam ir tai ima trukdyti kitų narių veiklai, bus imtasi pačių drastiškiausių priemonių, kad tokie reiškiniai nepasikartotų. Galbūt kaip tik todėl, kad tikrieji profesionalai nežaidžia PP, juos retai sugauna. Būtent todėl jų gyvenimas menkai tyrinėtas sociologų, psichologų ir psichiatrų. Taip pat ir lošėjų. Taigi nusikaltėlių ir lošėjų pažinimas remiasi daugiausia medžiaga, surinkta apie žaidėjus, o ne apie tikruosius profesionalus.

Kleptomanas (kitaip nei profesionalus vagišius parduotuvėje) dažniausiai žaidžia paprastą PP. Galbūt dauguma vakariečių žaidė PP bent savo fantazijose. Taip galima būtų paaiškinti itin didelį parduodamų laikraščių tiražą, nes juose rašoma apie įvairius nusikaltimus. Dažnai fantazuojama apie „tobulą žmogžudystę“. Tai pats pavojingiausias žaidimo variantas – kai policininkai visiškai apkvailinami.

PP variantas yra „Auditoriai ir vagys“, jis žaidžiamas iššeikvotojų pagal tas pačias taisykles ir tikintis to paties atlygio.

„Muitininkus ir vagis" žaidžia kontrabandininkai ir t. t. Savaip įdomus yra kriminalinis „Teismo" variantas. Net ir labai atsargus profesionalas retsykiais gali įkliūti, būti suimtas ir teisiamas. Jam teismas yra procedūra, kurią jis vykdo pagal advokatų nurodymus. Advokatams, jeigu jie turi neįveikiamą potraukį laimėti, „Teismas" iš esmės yra žaidimas su prisiekusiaisiais, kurį reikia laimėti, o nepralaimėti. Didžioji dalis visuomenės vertina jį kaip konstruktyvų žaidimą.

Antitezė. Šio žaidimo antitezės turėtų imtis kvalifikuoti kriminologai, o ne psichiatrai. Policija ir teismų sistema nėra antitezė, jie žaidime atlieka vaidmenis pagal visuomenės nustatytas taisykles.

Kriminologai kartais pajuokauja, kad kai kurie nusikaltėliai elgiasi taip, tarsi patirtų malonumą, kai juos persekioja ir sugauna. Kur nors perskaitę šią mintį, jie pagarbiai su ja sutinka. Tik nedaugelis linkę į šį „akademinį" veiksnį atsižvelgti „rimtame" savo darbe. Standartiniais psichologinio tyrinėjimo metodais negalima nustatyti šio elemento. Tad tyrėjas kartais jo nepastebi, nes neturi tinkamų tyrimo instrumentų. Esami instrumentai iki šiol dar nepadėjo išspręsti nė vienos kriminalistinės problemos. Tyrėjai turėtų atsisakyti senų metodų ir pažvelgti į problemą iš naujo. Kol PP bus vertinamas tik kaip įdomi anomalija ir nebus įžvelgta jo esmė, dauguma kriminalistikos tyrimų ir toliau užsiims banaliomis problemomis, pasenusiomis doktrinomis, šalutiniais klausimais arba nereikšmingomis smulkmenomis.[7]

[7] Frederick Wiseman, „Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case" (*American Journal of Psychiatry*. 118: 289–299, 1961) pateikia tragišką ir žiaurų žaidimo „Policininkai ir plėšikai" pavyzdį. 23 metų jaunuolis nušauna sužadėtinę ir pasiduoda policijai. Policija netiki jo istorija tol, kol jis nepakartoja jos keturis kartus. Vėliau jis papasakojo: „Tiesiog visą laiką buvau įsitikinęs, kad gyvenimą užbaigsiu elektros kėdėje. Jeigu tai turė-

Analizė

Tezė. Pabandyk mane pagauti.

Tikslas. Atgauti pasitikėjimą.

Vaidmenys: Plėšikas (arba vagis), Policininkas (Teisėjas).

Dinamika. Falinis įsiveržimas, t. y. 1) slėpynės ir 2) nusikaltimas.

Socialinė paradigma. Vaikas ir Tėvas.
Vaikas: „Pabandyk mane pagauti."
Tėvas: „Tai mano darbas."

Psichologinė paradigma. Tėvas ir Vaikas.
Vaikas: „Privalai mane pagauti."
Tėvas: „A, štai kur tu."

Ėjimai: 1) V. – iššūkis. B. – pasipiktinimas; 2) V. – slėpimasis. B. – frustracija; 3) V. –provokacija. B. – pergalė.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – materialinė kompensacija už seniai padarytą blogį; 2) išorinis psichologinis – fobijos atrėmimas; 3) vidinis socialinis – „Pabandyk mane sugauti"; 4) išorinis socialinis – „Kone paspruk au" (neįpareigojantis bendravimas: „Jie kone paspruko"); 5) biologinis – liūdnai pagarsėti; 6) egzistencinis: „Visuomet buvau nevykėlis."

jo įvykti, tai ir turėjo įvykti." Straipsnio autorius komentavo, kad pasauliečių prisiekusiųjų pastangos suprasti sudėtingus psichiatrų parodymus bei teismo žongliravimas techniniu žargonu priminė farsą. Pagrindinę žaidimo problemą galima suformuluoti žodžiais, ne daugiau kaip dviem sakiniais. Devynmetis berniukas nusprendžia (dėl teisme aiškiai nurodytų priežasčių), kad jam lemta baigti gyvenimą elektros kėdėje. Pasinaudodamas savo mergina kaip taikiniu, jis pasiekia šį tikslą.

2. Kaip iš čia paspruki?

Tezė. Geriausiai įkalinimą ištveria kaliniai, turintys galimybę užsiimti kokia nors laiką struktūrinančia veikla, neįpareigojančiu bendravimu arba žaidimu. Politinių kalinių prižiūrėtojai tai puikiai žino, todėl ir sakoma, kad jie palaužia kalinių ištvermę paprasčiausiai atimdami iš jų galimybę ką nors veikti bei pasmerkę juos socialinės deprivacijos būklei.

Vienišų kalinių mėgstama *veikla* yra skaityti arba rašyti knygas, o mėgstamas *neįpareigojantis bendravimas* – pabėgimas. Dėl pabėgimo planų tapo įžymios kai kurios asmenybės (kaip antai Kazanova ir baronas Trenkas).

Daugelio mėgstamas *žaidimas* „Kaip iš čia paspruki?" („Noriu laisvėn") žaidžiamas valstybinėse psichiatrijos ligoninėse. Jis skiriasi nuo operacijos „Geras elgesys". Ligoninėje gydomas žmogus, kuris tikrai nori išsilaisvinti, ras būdą, kaip paklusti gydytojams ir užsitarnauti galimybę išeiti iš ligoninės pirmai progai pasitaikius. Šiais laikais tai pasiekiama žaidžiant palankiai vertinamą žaidimą „Psichiatrija" ir jos grupinės terapijos variantą. Žaidimą „Noriu laisvėn" žaidžia ir kaliniai, ir ligoninių pacientai, kurių Vaikas *nenori* laisvėn. Jie simuliuoja gerą elgesį, tačiau kritiniu momentu pakenkia sau, kad jų neišleistų. Simuliuojant „Gerą elgesį" Tėvas, Suaugusysis ir Vaikas veikia drauge stengdamiesi kuo greičiau patekti į laisvę. Kai žaidžiamas „Noriu laisvėn", Vaikas ir Suaugusysis atlieka visus nurodymus, bet lemiamu momentu Vaikas, kurį iš tikrųjų gąsdina perspektyva žengti į netikrumo pasaulį, viską sugadina. „Noriu laisvėn" buvo populiarus XX a. ketvirtojo dešimtmečio pabaigoje tarp neseniai iš Vokietijos atvykusių imigrantų, kurie susirg-

davo psichoze. Šiek tiek pagerėjus jie maldaudavo išleidžiami iš ligoninės, tačiau artėjant išleidimo dienai psichozė vėl pasikartodavo.

Antitezė. Budrūs prižiūrėtojai ir su „Geru elgesiu", ir su „Noriu laisvėn" gali susidoroti vykdomuoju lygmeniu. Tačiau pradedančius grupinės terapijos specialistus žaidėjai dažnai apgauna. Kompetentingas grupės terapeutas, žinodamas, kad tai dažniausios psichikos sutrikimų turinčių kalinių manipuliacijos, saugosis jų ir susitvarkys su jomis ankstyvoje fazėje. „Geras elgesys" yra sąžininga operacija, tad ir elgtis dera sąžiningai, niekam nepadaroma žalos aptariant ją atvirai. „Noriu laisvėn" reikalauja aktyvios terapijos, kuri padėtų išsigandusiam institucijos klientui (ar pacientui) vėl grįžti į gyvenimą.

Susiję žaidimai. Žaidimui „Noriu laisvėn" giminiška operacija „Tik paklausykite". Tam tikros institucijos arba socialinės tarnybos klientas reikalauja teisės skųstis. Jo skundai dažniausiai nereikšmingi. Svarbiausias jo tikslas – kad jį išgirstų vadovai. Jie gali sulaukti daug nemalonumų, jei klaidingai mano, kad jis tikisi, jog bus sureaguota į jo skundus, ir jo net neišklauso. Jei su jo reikalavimais sutinka, tai reikalavimų vis daugėja. Bet jeigu vadovai kantriai išklauso, parodo susidomėjimą, „Tik paklausykite" žaidėjas bus patenkintas, su juo pavyks susitarti, ir jis daugiau nebesiskųs. Tad pareigūnai turėtų išmokti atskirti „Tik paklausykite" žaidimą nuo rimtų skundų, reikalaujančių imtis veiksmų.[8]

„Neteisingai apkaltino" yra dar vienas šios grupės žaidimas. Tikras nusikaltėlis gali rėkti „Neteisingai apkaltino" iš tiesų

[8] Daugiau informacijos apie „Policininkus ir plėšikus" ir kalinių žaidimus: Ernst, F. H. and Keating, W. C. "Psychiatric Treatment of the California Felon." *American Journal of Psychiatry*. 120: 974–979, 1964.

stengdamasis ištrūkti, ir tokiu atveju tai procedūros dalis. Institucijos klientas žaidžia „Neteisingai apkaltino" žaidimą, nes išėjęs į laisvę jis nebeturės jokios priežasties maištauti.

3. Iškrėskime pokštą Džou

Tezė. Šio žaidimo prototipas yra „Didžioji parduotuvė", stambaus masto sukčiavimas išviliojant pinigus. IPD priklauso ir daugelis smulkių žaidimų, net šantažas. Pralaimėti IPD gali tik tas, kuriam vogti įaugę į kraują. Bleko pirmasis žingsnis – pranešti Vaitui, kad sąžiningas kvailys senis Džou tik ir laukia, kad jį apmautų. Jei Vaitas būtų tikrai sąžiningas, jis arba atsitrauktų, arba įspėtų Džou, bet to nepadaro. Tuo momentu, kai Džou turi būti apkvailintas, kažkas nutinka ne taip, kaip buvo suplanuota. Vaito investicijos nueina vėjais, ir jis pasijunta pralaimėjęs. Žaidime „Šantažas" Džou įžengia į kambarį būtent tada, kai jo žmona bando jį apgauti su kitu. Tuomet Vaitas, kuris žaidė pagal savo paties sąžiningumo taisykles, supranta, kad teks žaisti pagal Džou taisykles, o tai gerokai skaudina.

Keista, bet auka (Vaitas) turėtų žinoti IPD taisykles ir jų laikytis. Apgavikų gauja numato riziką, kad Vaitas gali pranešti policijai. Jie dėl to jo nekaltins. Vaitui paliekama šiek tiek laisvės meluoti policijai, gelbstint savo gerą vardą. Bet jam nuėjus per toli, t. y. melagingai apkaltinus juos, tarkime, įsilaužimu, tai jau apgavystė, ir su tuo jie nesitaikstys. Kita vertus, mažai užuojautos sulaukia ir tas profesionalas, kuris auka pasirenka girtą žmogų, nes tai netinkama procedūra, ir profesionalas turėtų žinoti, kad taip elgtis nedera. Profesionalas negali būti toks kvailas, kad pasirinktų auką, turinčią humoro jausmą. Tokie asmenys nesi-

laiko IPD taisyklių iki paskutinės žaidimo „Policininkai ir plėšikai" stadijos. Patyrę sukčiai bijo tų, kurie juokiasi sužinoję esą apgauti.

Pokštas nėra IPD žaidimo variantas, nes pokštaujant nukenčia Džou. Tuo tarpu jis laimi IPD, o Vaitas pralaimi. Pokštas priklauso neįpareigojančio bendravimo transakcijų grupei, o IPD yra žaidimas, kuriame pokštas atsigręžia prieš patį pokštininką.

Akivaizdu, kad IPD žaidžia trys arba keturi žaidėjai (ketvirtasis žaidėjas būna policija). IPD susijęs su žaidimu „Nagi susipeškite".

PASTABA

Dėkoju dr. Franklinui Ernstui iš Kalifornijos medicinos įstaigos Vakavilyje, ponui Williamui Collinsui iš Kalifornijos reabilitacijos centro Norke ir ponui Laurence'ui Meansui iš Kalifornijos vyrų organizacijos Tehačapyje už jų ilgalaikį domėjimąsi žaidimu „Policininkai ir plėšikai", už naudingas diskusijas ir kritiką.

Vienuoliktas skyrius

ŽAIDIMAI PSICHOTERAPIJOS KABINETE

Profesionaliam žaidimų analitikui svarbiausia atpažinti tuos žaidimus, kurie ypač dažnai žaidžiami terapinėje situacijoje. Tiesiogiai juos galima stebėti vykstant psichoterapeuto konsultacijai. Pagal pagrindinio veikėjo vaidmenį skiriami trys žaidimų tipai:

1. Žaidimai, kuriuos žaidžia terapeutas ir su šiuo pacientu dirbantys socialiniai darbuotojai: „Aš tik noriu padėti" ir „Psichiatrija".
2. Žaidimai, kuriuos žaidžia profesionaliai parengti asmenys, dalyvaujantys terapinėje grupėje kaip pacientai: „Šiltnamis".
3. Žaidimai, kuriuos žaidžia pacientai ir klientai: „Neturtėlis", „Valstietė", „Kvailys" ir „Medinė koja".

1. Šiltnamis

Tezė. Šis žaidimas – tai „Psichiatrijos" variantas. Jį gana aktyviai žaidžia jauni socialinių mokslų atstovai, pvz., klinikiniai psichologai. Kolegų draugijoje šie jauni žmonės linkę žaisti „Psichoanalizę", dažnai juokais žongliruodami frazėmis – „Aiškiai matyti tavo priešiškumas" arba „Kiek mechaniškas gali tapti gynybinis mechanizmas?" Tai paprastai nežalingas ir malonus neįpareigojantis bendravimas, normali jų mokymosi ir patirties įgijimo fazė. Jei grupėje atsiranda originalių asmenybių, tai žaidimas gali tapti tikra pramoga (autoriui labiausiai patinka frazė: „Čia ir vėl Nacionalinė parapraksijos savaitė."). Tapę psichoterapinės grupės pacientais jie linkę daug rimčiau vienas kitą kritikuoti.

Kritika tokioje situacijoje dažniausiai nerezultatyvi, tad terapeutui gali tekti nukreipti ją kita kryptimi. Jų elgesys gali peraugti į žaidimą „Šiltnamis".

Neseniai mokslus baigę psichologai linkę per daug garbinti tai, kas vadinama „Nuoširdžiais jausmais". Apie artėjantį tokių jausmų protrūkį gali būti įspėjama iš anksto. Po įspėjimo jausmas apibūdinamas visai grupei tarsi kokia reta gėlė, kuria gėrėtis raginama su baiminga pagarba. Kitų asmenų reakcijos taip pat priimamos itin iškilmingai, tad jie visi tampa panašūs į žinovus botanikos sode. Žaidimų analizės žargonu pasakytume, kad imama svarstyti, ar šį jausmą galima eksponuoti nacionalinėje jausmų parodoje. Terapeuto įsikišimas užduodant klausimus gali gerokai papiktinti, tarsi jis būtų koks atgrubnagis kvailys, draskantis egzotiško, sykį per šimtmetį pražystančio augalo žiedlapius. Terapeutui, savaime suprantama, gali atrodyti, jog tam, kad suprastų gėlės anatomiją ir fiziologiją, gali tekti ją išskrosti.

Antitezė. Antiteze (itin svarbi, jei tikimasi terapinio progreso) turėtų būti ironiškas požiūris į aprašytą situaciją. Jeigu žaidimas bus tęsiamas, jis gali nesikeisti metų metus, kol pacientas pasijus įgijęs „terapinės patirties", nes per terapiją jis „išreiškė priešiškumą" ir išmoko „pažvelgti į jausmus" taip, kad gali jaustis pranašesnis už kolegas, kurie tokios patirties neįgijo. Tuo tarpu reikšmingų pokyčių įvyko nedaug. Terapijos laikas nebuvo panaudotas maksimaliai naudingai.

Situacijos aprašomos ironiškai. Ironija nukreipta ne prieš pacientus, bet prieš jų mokytojus ir tą kultūrinę aplinką, kuri skatina tokią perdėtai skrupulingą jausmų analizę. Laiku pasakyta skeptiška pastaba gali padėti išvengti pretenzingų Tėvo įtakų ir paskatinti sveikesnes tarpusavio transakcijas. Užuot puoselėję

savo jausmus šiltnamio aplinkoje, šie žmonės galėtų leisti jiems augti natūraliai, kad „nuskintų“ juos, kai šie subręs.

Akivaizdus šio žaidimo teikiamas atlygis yra išorinis psichologinis. Išvengiama artimumo nustatant ypatingas sąlygas (tik joms esant leidžiama reikšti jausmus) bei ribojant dalyvių reakcijas.

2. Aš tik noriu padėti

Tezė. Šį žaidimą gali žaisti bet kokios profesijos atstovai, ne tik psichoterapeutai ir socialiniai darbuotojai. Ryškiausią jo formą dažniausiai žaidžia socialiniai darbuotojai, turintys specialų pasirengimą. Autoriui šis žaidimas atsiskleidė gana įdomiomis aplinkybėmis. Lošiant pokerį iškrito beveik visi žaidėjai, išskyrus du – mokslininką psichologą ir verslininką. Verslininkas, turėjęs geresnes kortas, pasiūlė sumą, tačiau psichologas, kurio kortos jam garantavo laimėjimą, ją padidino. Verslininkas atrodė nustebęs, o psichologas tik mestelėjo: „Nenusiminkit, aš tik noriu jums padėti.“ Verslininkas padvejojo, o paskui padėjo savo smulkmę. Psichologas parodė laimingą kortą, kurią išvydęs verslininkas susiraukęs metė ant stalo savo kortas. Dabar visi ėmė juoktis iš psichologo komentaro, o pralaimėjusysis ironiškai pastebėjo: „Na taip, tikrai padėjote.“ Psichologas iškalbingai žvilgtelėjo į šios knygos autorių tarsi sakydamas, kad jo pokštas – akmenukas į psichoterapijos daržą. Kaip tik tada ir paaiškėjo šio žaidimo struktūra.

Socialinis darbuotojas arba terapeutas duoda klientui arba pacientui patarimą. Pacientas (arba klientas) po kurio laiko pareiškia, kad pasiūlymas buvo neefektyvus. Darbuotojas nuolan-

kiai ir atsiprašydamas gūžteli pečiais ir bando vėl patarti. Jei jis budresnis, gal šią akimirką ir pajus dilgtelint nusivylimą, bet ir vėl bandys. Paprastai didelio poreikio suabejoti savo paties motyvais jis nejaučia, nes žino, jog daugelis panašiai parengtų jo kolegų daro tą patį, o jis juk laikosi „teisingos" procedūros, tad vadovas jam pritars.

Jei darbuotojas susiduria su užkietėjusiu žaidėju, pvz., priešiška įkyrių minčių kamuojama asmenybe, jam vis sunkiau ir sunkiau bus išvengti nevisavertiškumo jausmo. Jis jau pakliuvo į bėdą, ir situacija vis blogėja. Blogiausiu atveju jam gali tekti susidurti su įtūžusiu paranojiku, kuris vieną dieną įsiutęs įpuls rėkdamas: „Žiūrėk, ką per tave padariau!" Tada ir prasiverš darbuotojo pasipiktinimas, jis pasakys arba pagalvos: „Tik norėjau padėti!" Nustebintas ir įskaudintas tokio nedėkingumo, jis gali labai kankintis, tada ir iškyla sudėtingi jo elgesio motyvai.

Tikrų padėjėjų nereikėtų painioti su žmonėmis, kurie žaidžia „Aš tik noriu padėti" (ATNP). Teiginiai – „Manau, kad šį tą galima padaryti", „Aš žinau, ką daryti", „Mane paskyrė jums padėti" arba „Užmokestis už mano pagalbą bus..." – skiriasi nuo „Aš tik noriu padėti". Pirmieji keturi pasiūlymai yra sąžiningi Suaugusiojo profesiniai patarimai kenčiančiam pacientui ar klientui. ATNP būdingas slaptas motyvas, kuris turi daugiau įtakos žaidimo baigčiai negu profesiniai įgūdžiai. Šis motyvas remiasi nuostata, kad žmonės yra nedėkingi ir visada nuvilia. Sėkmės perspektyva gąsdina profesionalo Tėvą ir skatina sabotuoti, nes sėkmė kelia grėsmę jo pozicijai. ATNP žaidėjas turi būti įsitikinęs, kad pagalba nebus priimta, kad ir kaip atkakliai ją siūlytų. Klientas atsakys „Pažiūrėk, kaip aš stengiuosi" arba „Tu man niekaip negali padėti". Lankstesni žaidėjai leidžiasi į kompro-

misą: nieko baisaus, jei žmonės ir priima pagalbą, svarbiausia, kad ją priimtų ne iš karto, o praėjus gerokam laiko tarpui. Todėl terapeutai paprastai linkę atsiprašinėti dėl greitų rezultatų, nes žino, kad kolegos juos ims už tai kritikuoti. Užkietėjusių ATNP žaidėjų (dažniausiai socialinių darbuotojų) priešingybė yra geri advokatai, kurie padeda savo klientams be jokio jausmingumo. Šiuo atveju atkaklias pastangas pakeičia meistriškumas.

Kai kurios socialinių darbuotojų rengimo mokyklos primena profesionalių ATNP žaidėjų rengimo institucijas, tad jas baigusiems tikrai sunku šio žaidimo nežaisti. Žaidimas „Neturtėlis" padės geriau suprasti kai kuriuos anksčiau paminėtus momentus.

ATNP ir jo variantų kasdieniame gyvenime gausu. Juos žaidžia šeimos draugai ir giminės (pvz., „Galiu tau tai gauti mažesne kaina"), taip pat visuomenininkai, dirbantys su vaikais. Šis žaidimas ypač populiarus tarp tėvų. Jį papildo atžalų žaidžiamas „Žiūrėk, ką per tave padariau". Socialiniu lygmeniu tai gali būti „Nevykėlio" variantas, kai žala padaroma ne impulsyviai, o stengiantis padėti. Klientas vaizduoja auką, kuri gali žaisti „Kodėl tai visada nutinka man?" arba vieną iš jo variantų.

Antitezė. Yra keli būdai profesionalui išvengti kvietimo žaisti šį žaidimą. Viskas priklauso nuo jo ir paciento santykių, ypač nuo paciento Vaiko nuostatos.

1. Klasikinę psichoanalitinę antitezę pacientui ištverti sunkiausia. Kvietimas žaisti visiškai ignoruojamas. Pacientas stengiasi kviesti vis atkakliau. Pagaliau jį apima neviltis, pasireiškianti pykčiu arba depresija, kuri aiškiai rodo, kad jo žaidimas buvo sužlugdytas. Tokia situacija gali pastūmėti į naudingą konfrontaciją.

2. Jau per pirmąjį kvietimą galima pabandyti sukurti švelnesnę konfrontaciją. Terapeutas pabrėžia, kad jis yra paciento terapeutas, o ne vadybininkas.
3. Dar švelnesnė procedūra yra nukreipti pacientą į terapinę grupę ir palikti jį kitų pacientų valiai.
4. Jei pacientas labai sutrikęs, pradinėje fazėje gali tekti žaisti kartu su juo. Tokius pacientus turėtų gydyti psichiatras, nes būdamas medikas, jis gali paskirti vaistų bei reabilitacijos priemonių, kurios gali būti itin naudingos net ir šiais trankviliantų laikais. Psichiatras paskiria reabilitaciją, kurią gali sudaryti vonios, mankšta, miegas, reguliari mityba, medikamentai. Pacientas: 1) laikosi nurodymų ir pasijunta geriau; 2) stropiai laikosi nurodymų, tačiau skundžiasi, kad tai nepadeda; 3) atsainiai užsimena, kad užmiršo įvykdyti instrukcijas arba kad jų nebesilaiko, nes jos visai nepadeda. Antruoju ir trečiuoju atveju psichiatrui teks nuspręsti, ar šiuo metu pacientas pasirengęs žaidimų analizei, ar jam reikės skirti kitą gydymo formą ir dar palaukti. Psichiatras turėtų atsargiai įvertinti reabilitacijos priemonių tinkamumą ir paciento polinkį žaisti žaidimus.

Paciento antitezę galėtume suformuluoti taip: „Nesakyk man, ką turiu daryti, kad padėčiau sau, aš pasakysiu tau, ką tu turi padaryti, kad padėtum man." Jeigu terapeutas Nevykėlis, pacientas turėtų rinktis kitą antitezę: „Nepadėk man, padėk kam nors kitam." Tikri ATNP žaidėjai paprastai neturi humoro jausmo. Paciento antitezę terapeutas gali sutikti priešiškai, o priešiškumas išlikti visam gyvenimui. Kasdieniame gyvenime nereikėtų taip elgtis, jei nesate pasirengę išsiaiškinti situaciją iki galo ir atsakyti

už galimas pasekmes. Pavyzdžiui, pabandę spustelėti giminaitį, kuris „Gali jums tai gauti mažesne kaina", veikiausiai sulauksite namuose rimtų nemalonumų.

Analizė

Tezė. Niekas niekada neklauso mano patarimų.

Tikslas. Kaltės palengvinimas.

Vaidmenys: Padėjėjas, Klientas.

Dinamika. Mazochizmas.

Pavyzdžiai: 1. Vaikai mokosi, tėvai įsikiša. 2. Socialinis darbuotojas ir klientas.

Socialinė paradigma. Tėvas ir Vaikas
Vaikas: „Ką man dabar daryti?"
Tėvas: „Daryk štai ką."

Psichologinė paradigma: Tėvas ir Vaikas.
Tėvas: „Žiūrėk, koks aš adekvatus."
Vaikas: „ Aš priversiu tave pasijusti neadekvačiai."

Ėjimai: 1) reikalaujama nurodymų – duodami nurodymai; 2) supainiojama procedūra – priekaištas; 3) įrodymas, kad procedūra ydinga – netiesioginis atsiprašymas.

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – kankynė; 2) išorinis psichologinis – vengia pažvelgti į savo trūkumus; 3) vidinis socialinis – projekcinio tipo „Tėvų susirinkimas", nedėkingumas; 4) išorinis socialinis – projekcinio tipo „Psichiatrija", 5) biologinis – kliento antausis, vadovo paglostymas; 6) egzistencinis – visi žmonės nedėkingi.

3. Neturtėlis

Tezė. Šio žaidimo esmę geriausiai papasakojo H. Milleris *Kolose iš Maruso:* „Tai įvyko tais metais, kai ieškojau darbo, iš tiesų nė neketindamas jo imtis. Man tai priminė, kaip aš, net ir atsidūręs tikrame varge, bent taip man atrodė, nė nepasivargindavau peržvelgti darbo skelbimų."

Šis žaidimas papildo ATNP, jį žaidžia socialiniai darbuotojai, kurie iš to užsidirba pragyvenimui. Ne mažiau profesionaliai „Neturtėlį" žaidžia ir iš socialinių pašalpų gyvenantys klientai. Šios knygos autoriui asmeniškai su „Neturtėlio" žaidimu susidurti teko nedaug, tačiau čia pateikiamas vieno gabiausių jo mokinių aprašymas iliustruoja žaidimo prigimtį bei jo vietą mūsų visuomenėje.

Panelė Blek dirbo socialinės rūpybos institucijoje, kurios viešai skelbiamas tikslas (jam įgyvendinti vyriausybė skiria lėšų) – ekonominė neturtingųjų reabilitacija, t. y. padėti jiems susirasti ir išlaikyti normaliai apmokamą darbą. Šios institucijos klientai, pasak oficialių ataskaitų, nuolat „darė pažangą", tačiau vos vienas kitas iš jų tikrai „grįždavo į gyvenimą". Daugelis jų jau kelerius metus gyveno iš socialinių pašalpų, keliaudami iš vienos rūpybos institucijos į kitą, kartais prašinėdami pašalpų iš penkių ar šešių institucijų vienu metu, tad visi jie akivaizdžiai buvo „sunkūs atvejai".

Panelė Blek išmanė žaidimų analizę, tad netrukus suprato, kad šios įstaigos darbuotojai nuolat žaidžia ATTP, ir ėmė domėtis, kaip į tai reaguoja klientai. Tam, kad tai patikrintų, ji kiekvieną savaitę savo klientus apklausdavo, kiek kartų per tą laiką jie bandė tartis dėl darbo. Ji sužinojo, kad nors teoriškai jie turėjo kiekvieną dieną atkakliai ieškoti darbo, iš tiesų šiam užsiėmimui

skirdavo labai mažai pastangų. Kartais tos simbolinės pastangos, kurias įdėdavo, įgydavo ironišką pobūdį. Pavyzdžiui, vienas vyriškis pareiškė, jog ieškodamas darbo jis pasidomėdavo bent vienu skelbimu per dieną. „Kokio darbo?" – pasiteiravo socialinės rūpybos darbuotoja. Jis norėjo dirbti prekybos srityje. „Tai jūs domitės tik tokiais skelbimais?" – pasitikslino. Jis atsakė, kad taip, tačiau bėda ta, kad jis mikčiojo, ir tai trukdė jam gauti darbą pasirinktoje srityje. Maždaug tuo metu panelės Blek vadovas sužinojo, kad ji klausinėja visų šių dalykų, ir jai papriekaištavo už tai, kad ji „per daug reikalaujanti iš klientų".

Panelė Blek vis viena pasiryžo nesustoti ir bent vieną iš jų tikrai sugrąžinti į gyvenimą. Ji pasirinko tuos, kurie buvo fiziškai sveiki, tad neatrodė turį kokių nors rimtesnių priežasčių ir toliau gauti bedarbio pašalpą. Su šiais asmenimis ji aptarė žaidimus ATNP bei „Neturtėlį". Parengusi juos suprasti, kad jie žaidžia žaidimą, darbuotoja įspėjo – jeigu jie nesusiras darbo, tai bus nukreipti į kitą instituciją ir nebegaus bedarbio pašalpos. Keletas iš jų nedelsdami susirado darbą, kai kas pirmą kartą per daugelį metų. Kai kurie pasipiktino darbuotojos elgesiu ir net parašė skundą jos vadovui. Nors jos buvę klientai ir susirado darbus, vadovas ją pasikvietė ir dar griežčiau papriekaištavo dėl to, kad „jie tikrai dar nebuvo atgavę darbingumo". Vadovas užsiminė, kad tarnyboje jau abejojama dėl to, ar panelė Blek tinkama šiam darbui. Stengdamasi nedidinti grėsmės savo pačios situacijai, ji išdrįso šiek tiek pasiaiškinti, ką šios institucijos požiūriu reiškia „iš tiesų atgavęs darbingumą". Niekas negalėjo to paaiškinti. Jai tebuvo pasakyta, kad „žmonėms ji daranti nereikalingą spaudimą", o tas faktas, kad pirmą kartą per daugelį metų šie žmonės patys įstengė išmaitinti savo šeimas, nėra joks nuopelnas.

Kai grėsmė iškilo jos pačios darbui, bičiuliai bandė padėti. Gerbiamas psichiatrijos klinikos direktorius parašė jos vadovui, kad jis girdėjęs esą panelė Blek ypač sėkmingai padirbėjo su bedarbiais klientais, ir paklausė, ar ji negalėtų pasidalyti savo patirtimi per klinikos darbuotojų susirinkimą. Vadovas atsisakė leisti jai tai padaryti.

Žaidimo „Neturtėlis" taisykles nustatė pati tarnyba tokiu būdu, kad jos papildytų ATNP taisykles. Tarp darbuotojo ir kliento egzistavo nebylus susitarimas, kurį suprasti derėjo taip:

> D.: „Pasistengsiu tau padėti (su sąlyga, kad tavo situacija nesikeis)."
> K.: „Ieškosiu darbo (su sąlyga, kad man iš tiesų nereikės jo rasti)."

Jeigu klientas sulaužo susitarimą pagerindamas savo padėtį, tarnyba praranda klientą, o klientas netenka privilegijos gauti socialinę pašalpą. Tad abi šalys lieka tarsi nubaustos. Jei kuris nors darbuotojas, kaip panelė Blek, sulaužo susitarimą ir priverčia klientą iš tikrųjų susirasti darbą, tai tarnybą gali užgriūti klientų skundai, kurie atkreips aukštesnės vadovybės dėmesį. Tuo tarpu klientas netenka pašalpos.

Kol pakluso nerašytoms taisyklėms, ir vieni, ir kiti gavo tai, ko norėjo. Klientas gaudavo pašalpą ir gana gerai suprato, ko už tai norėjo tarnyba – galimybės padėti (ATNP žaidimo dalis), taip pat „klinikinės medžiagos" (tam, kad galėtų ją pateikti „klientų poreikiams" analizuoti skirtose darbuotojų konferencijose). Klientas mielai paklusdavo šiems reikalavimams, ir jam tai teikdavo ne mažiau malonumo negu pačiai tarnybai. Taip puikiai sutardami, jie nė vienas nejautė jokio poreikio viską nutraukti.

Panelė Blek, užuot „dalijusi" pagalbą, pažvelgė į pačią jos esmę, ji pasiūlė surengti ne „kliento poreikiams", o „bendruomenės poreikiams" skirtą konferenciją. Tai sutrikdė ir tarnybos darbuotojus, ir klientus, nors ji viso labo stengėsi siekti tarnybos nuostatuose suformuluoto tikslo.

Svarbūs du dalykai. Pirma, „Neturtėlį" (jei tai žaidimas, o ne būsena dėl fizinės, psichinės negalios ar finansinių priežasčių) žaidžia tik ribotas iš socialinės pašalpos gyvenančių asmenų skaičius. Antra, tokį žaidimą su jais žais tik tie socialiniai darbuotojai, kurie parengti žaisti ATNP. Kiti darbuotojai šio žaidimo žaisti tikrai nesutiks.

Susiję žaidimai yra „Veteranas" ir „Klinika". „Veterano" atveju matyti toks pat simbiozinis ryšys. Jis sieja Veteranų reikalų valdybą, kitas susijusias organizacijas ir gana daug „profesionalių veteranų", kurie naudojasi tomis pačiomis teisėtomis privilegijomis kaip ir neįgaliaisiais tapę tikrosios karo tarnybos kariai. „Kliniką" žaidžia tam tikras procentas didelių ligoninių ambulatoriniuose skyriuose besigydančių pacientų. Kitaip nei „Neturtėlį" arba „Veteraną", „Kliniką" žaidžiantys pacientai finansinio atlygio negauna, tačiau susilaukia kitokio atlygio. Jie jaučiasi naudingi visuomenei, nes sutinka bendradarbiauti rengiant medicinos personalą bei tiriant susirgimus. Tai suteikia jiems teisėto Suaugusiojo pasitenkinimo, kurio nesulaukia žaidimų „Neturtėlis" ir „Veteranas" žaidėjai.

Antitezė. Antitezė – neskirti materialinės paramos. Pirmiausia pasipriešinimas kyla ne iš paties žaidėjo, kaip daugelyje kitų žaidimų, bet iš profesionalų ir įaudrintos publikos, vyriausybės įstaigų ir organizacijų. Skundai, kurie pasigirsta, jei bandoma įgyvendinti „Neturtėlio" antitezę, pagaliau prasiveržia garsiu

šūksniu „Taigi, taigi, ką gi tai reiškia?“ Tai galima laikyti sveika, konstruktyvia operacija arba neįpareigojančiu bendravimu, nors ir ne visada skatinančiu atvirumą.

Visa Amerikos politinė sistema pagrįsta demokratinėmis laisvėmis ir teisėmis, teisę užduoti tokį klausimą užtikrina toli gražu ne visos valdymo formos. O be šios teisės humanistinis socialinis progresas gali nutrūkti.

4. Valstietė

Tezė. Valstietės prototipas yra artritu serganti kaimietė bulgarė, kuri parduoda vienintelę savo karvę, kad turėtų už ką nuvykti į universitetinę kliniką Sofijoje. Ten ją apžiūri profesorius, kuris taip susidomi jos atveju, kad pakviečia į klinikinę apžiūrą, skirtą studentams medikams. Jis nusako ne tik patologiją, simptomus ir diagnozę, bet ir paskiria gydymą. Ši procedūra pripildo moterį pagarbios baimės. Profesorius išrašo jai receptą ir smulkiau paaiškina gydymą. Susižavėjusi jo išsilavinimu ji ištaria frazę: „Jūs nuostabus, profesoriau.“ Žinoma, vaistų pagal šį receptą ji taip niekada ir nenusiperka. Visų pirma, kaime nėra vaistinės. Antra, net jei vaistinė ten ir būtų, moteris tikrai negali paleisti iš rankų tokio vertingo raštelio, parašyto profesoriaus. Ji neturi galimybių įgyvendinti ir visų kitų profesoriaus nurodytų gydymo dalių: dietos, hidroterapijos ir kitų. Taip ir gyvena, susirietusi kaip anksčiau, tačiau dabar ji visiems gali papasakoti apie tą nuostabų gydymą, kurį jai paskyrė įžymusis profesorius iš Sofijos, ir kiekvieną vakarą jam dėkoja maldose.

Po kelerių metų profesorius, niūriai nusiteikęs, keliauja pro kaimą aplankyti turtingo, tačiau reiklaus paciento. Jis prisimena

valstietę, kai ta išpuola pabučiuoti jam rankos ir priminti apie tai, kokį nuostabų gydymą jis paskyrė jai prieš daugelį metų. Padėkas profesorius priima su malonumu, jo savimeilę paglosto moters žodžiai, kad jai padėjo jo skirtas gydymas. Profesorius taip užsimiršta, kad net nepastebi, jog ji kaip ir anksčiau smarkiai šlubuoja.

Socialine prasme „Valstietė" gali turėti paprastą ir slaptą žaidimo formą, abiem atvejais jos šūkis – „Jūs nuostabus, pone Mergatroidai!" (JNPM). Kai žaidžiamas paprastas žaidimas, Mergatroidas tiesiog yra nuostabus. Jis garsus poetas, tapytojas, filantropas ar mokslininkas, ir naivios moterys nukeliauja ilgą kelią vildamosi jį sutikti, kad galėtų garbindamos suklupti prie jo kojų ir romantizuoti jo trūkumus. Rafinuotesnė moteris, kuri sąmoningai užmezga romaną arba pasiryžta ištekėti už tokio vyro, kurį ji nuoširdžiai garbina ir kuriuo žavisi, gali visiškai aiškiai suvokti jo trūkumus. Ji gali šiais trūkumais net naudotis tam, kad pasiektų, ko norinti. Tai du moterų tipai – jos arba romantizuoja vyrą, arba naudojasi jo netobulumu, bet sugeba tinkamai jį įvertinti.

Žaidžiant slaptą žaidimo formą, Mergatroidas gali būti nuostabus arba ne, tačiau čia jis susiduria su moterimi, kuri nepajėgia jo tinkamai įvertinti, pvz., aukštos klasės prostitute. Ji žaidžia „Aš vargšelė" ir JNPM panaudoja tik tam, kad pataikaudama gautų iš jo, ko nori. Širdyje ji arba juo stebisi, arba iš jo šaiposi. Tačiau iš tiesų jis jai nerūpi, ji tenori to, ką jis gali duoti.

Klinikinėje aplinkoje „Valstietė" žaidžiama dviem panašiomis formomis, jų šūkis – „Jūs nuostabus, profesoriau!" (JNP). Jei pacientė žaidžia nuoširdžiai, ji gali jaustis puikiai tol, kol tiki

šiuo žaidimu, o tai įpareigoja terapeutą elgtis nepriekaištingai ir viešajame, ir asmeniniame gyvenime. Žaisdama slaptą formą pacientė tikisi, kad terapeutas kartu su ja žais JNP galvodamas: „Kokia jūs įžvalgi" (KJĮ). Kai pacientė to pasiekia, ji gali palikti jį apmulkintą ir nukeliauti pas kitą terapeutą. Jei terapeuto nepavyks lengvai apkvailinti, jis gali padėti pacientei.

Paprasčiausias būdas pacientei laimėti žaidimą JNPM – tai niekada nepasveikti. Jei ji dar ir kerštinga, tai gali imtis ryžtingesnių žingsnių, kad priverstų terapeutą pasijusti kvailiu. Viena moteris žaidė JNPM su savo psichiatru, jos būklė negerėjo, ir ji paliko terapeutą daug kartų jo atsiprašiusi. Tada pagalbos kreipėsi į gerbiamą dvasininką ir JNPM žaidė su juo. Po poros savaičių sugundė jį žaisti antrojo laipsnio „Rapo". Ji papasakojo kaimynei, kaip nusivylė, kad toks garbingas dvasininkas kaip tėvas Blekas silpnumo akimirką bandė lįsti prie tokios nekaltos ir nepatrauklios moters kaip ji. Suprantama, pažinodama jo žmoną, jam atleidžianti, tačiau vis viena... Šis prisipažinimas tiesiog išsprūdo netyčiomis, ir tik vėliau pasibaisėjusi prisiminė, kad kaimynas buvo bažnyčios seniūnas. Tad prieš psichiatrą ji laimėjo nė kiek nepasveikdama, prieš šventiką – jį sugundydama, nors ir nenorėjo to pripažinti. Tačiau antrasis psichiatras įtraukė ją į terapinę grupę, kur ji negalėjo laviruoti taip, kaip anksčiau. Nebegalėdama žaisti JNPM ir KJĮ, kuriais užpildydavo terapijai skirtą laiką, moteris ėmė atidžiau nagrinėti savo elgesį ir grupei padedant įstengė atsisakyti abiejų savo žaistų žaidimų – JNPM ir „Rapo".

Antitezė. Visų pirma terapeutas privalo nutarti, ar žaidžiamas naivus (paprastas) žaidimas. Jei taip, tai pacientei turėtų būti leidžiama jį tęsti, kol jos Suaugusioji pakankamai sutvirtės

ir bus galima imtis priemonių žaidimui nutraukti. Jeigu žaidimo forma slapta, tai jį galima stabdyti pirmai palankiai progai pasitaikius, kai tik pacientė pakankamai gerai bus pasirengusi suprasti, kas vyksta. Terapeutas tuomet atkakliai atsisako duoti patarimą, o kai pacientė ima protestuoti, aiškiai parodo, kad jis veikia pagal gerai apgalvotą planą. Netrukus jo atsisakymas ką nors patarti gali arba įsiutinti pacientę, arba sustiprinti nerimo simptomus. Tolesnis etapas priklauso nuo pacientės būklės. Jeigu ji emociškai stipriai sukrėsta, jos sustiprėjusias reakcijas reikėtų pakoreguoti tinkamomis psichiatrinėmis arba analitinėmis procedūromis. Pirmasis tikslas, esant slaptai žaidimo formai, yra atskirti Suaugusįjį nuo veidmainiško Vaiko, kad būtų įmanoma išanalizuoti žaidimą.

Socialinėse situacijose reikėtų vengti intymių situacijų su nuoširdžiomis JNPM žaidėjomis. Taip patars savo klientams bet kuris protingesnis aktorių agentas. Kita vertus, moterys, kurios žaidžia slaptą JNPM, kartais būna įdomios ir išmintingos, ir jeigu pavyksta sustabdyti žaidimą, jos gali tapti itin žavingomis bičiulėmis.

5. Psichiatrija

Tezė. Procedūrą „Psichiatriją" reikia atskirti nuo žaidimo „Psichiatrija". Remiantis mokslinėmis publikacijomis, psichikos ligoms gydyti taikomi įvairūs metodai: šoko terapija, hipnozė, medikamentai, psichoanalizė, ortopsichiatrija, grupinė terapija ir kiti. Bet kuris iš jų gali būti panaudotas žaidime „Psichiatrija", kuris remiasi pozicija „Aš – gydytojas". Ją patvirtina diplomas: „Čia sakoma, kad aš – gydytojas." Be abejo, tai konstruktyvi, gerano-

riška pozicija. Žmonės, kurie žaidžia „Psichiatriją", gali padaryti daug gero, bet tik tada, jei jie profesionaliai parengti.

Terapijos rezultatai būtų geresni, jei gydytojų entuziazmas šiek tiek sumažėtų. Šio žaidimo antitezę prieš daugelį metų pateikė Ambroise Paré. Jis teigė: „Gydau juos aš, bet išgydo Dievas." Kiekvienas medicinos studentas sužino šią negailestingą tiesą, kartu ir kitas – *primum non nocere (pirmiausia nepakenk), vis medicatrix naturae (gydomoji gamtos galia)*. Medicininio išsilavinimo neturintis terapeutas gal net labiau apsaugotas nuo tų pavojų, apie kuriuos perspėja minėti posakiai. Pozicija „Aš – gydytojas, nes čia parašyta, jog aš – gydytojas" veikiausiai trukdys, nes didesnį terapinį poveikį turi kitokios nuostatos: „Pritaikysiu tokias gydomąsias procedūras, kokių išmokau, tikėdamasis, kad jos padės." Taip bus išvengta žaidimų, kurie remiasi nuostatomis: „Esu gydytojas, tad jei nepasveiksi, tai tavo kaltė" (žaidimas „Aš tik noriu padėti") arba „Jūs gydytojas, todėl pasveiksiu tik jūsų dėka" („Valstietė"). Suprantama, visi sąžiningi terapeutai tai žino, nes su šiomis nuostatomis supažindinamas kiekvienas terapeutas, kada nors dirbęs geros reputacijos klinikoje. Ir atvirkščiai, gerą kliniką galima apibūdinti pagal tai, ar ji supažindina savo terapeutus su minėtais dalykais.

Kita vertus, žaidimą „Psichiatrija" dažniau žaidžia tie pacientai, kurie anksčiau buvo gydyti mažiau kompetentingų terapeutų. Vienas kitas pacientas, pavyzdžiui, sąmoningai pasirenka silpnus terapeutus. Keliaudami nuo vieno prie kito ir demonstruodami, kad jų neįmanoma išgydyti, jie mokosi vis profesionaliau žaisti „Psichiatriją". Pagaliau net ir geriausiam praktikui tampa sunku atskirti pelus nuo grūdų. Pacientas konstruoja dvigubas transakcijas:

Suaugusysis: „Kreipiuosi į Jus, kad mane išgydytumėte."

Vaikas: „Tu manęs niekada neišgydysi, tu išmokysi mane būti dar didesniu neurotiku" (dar geriau žaisti „Psichiatrijos" žaidimą).

„Psichinė sveikata" žaidžiama panašiai. Suaugusysis tvirtina: „Viskas klostysis gerai, jeigu taikysiu psichinės sveikatos principus, apie kuriuos skaičiau ir girdėjau." Viena pacientė iš terapeuto išmoko žaisti „Psichiatriją", iš kito „Psichinę sveikatą", o paskui dar vieno gydymo dėka visai neblogai ėmė žaisti „Transakcinę analizę". Aptarus šią situaciją su ja atvirai, ji sutiko liautis žaisti „Psichinę sveikatą", bet paprašė leisti ir toliau žaisti „Psichiatriją", nes taip ji jausdavosi geriau. Transakcinės analizės psichiatras sutiko. Dar keletą mėnesių kas savaitę ji ir toliau pasakodavo sapnus ir juos interpretuodavo. Pagaliau gal daugiau iš dėkingumo ji nusprendė, kad būtų įdomu sužinoti, kas jai iš tiesų yra. Ji rimtai susidomėjo transakcine analize ir sulaukė tikrai teigiamų rezultatų.

„Psichiatrijos" variantas yra „Archeologija" (šį pavadinimą maloniai leido pasiskolinti dr. Normanas Reideris iš San Francisko). Pacientė įsitikinusi, kad jei tik ji išsiaiškintų, kas nulėmė jos psichologines problemas, viskas susitvarkytų. Dėl to ji nepaliaujamai analizuoja vaikystės įvykius. Kartais terapeutas gudriai įviliojamas į žaidimą „Kritika" – pacientė pasakoja savo jausmus įvairiose situacijose, o terapeutas jai paaiškina, kas tose situacijose galėjo lemti jos problemas. „Saviraiška" – įprastas kai kurių terapinių grupių žaidimas, paremtas dogma „Visi jausmai geri". Pavyzdžiui, vulgariai kalbančiam, keiksnojančiam pacientui gali būti plojama ar juo nebyliai žavimasi. Labiau išsilavinusi grupė netrukus supras, jog tai žaidimas.

Kai kurie terapinių grupių nariai nepaprastai įgudę ir „Psichiatrijos" grupės žaidimus atskiria itin greitai. Tad naujam pacientui jie greitai paaiškina, ką, jų manymu, jis žaidžia – „Psichiatriją" ar „Transakcinę analizę", užuot stengęsis pasinaudoti grupės procedūromis, kad įgytų „teisingą" įžvalgą. Viena moteris persikėlė gyventi į kitą miestą ir pradėjo lankyti labiau patyrusią grupę. Čia ji papasakojo istoriją apie kraujomaišos santykius vaikystėje. Ji buvo įpratusi sulaukti pagarbios baimės, bet grupė išklausė ją abejingai. Moteris gerokai įsiuto. Ir nustebo, kad naująją grupę labiau domina jos transakcinis pyktis nei kažkada patirta kraujomaiša. Įsiutusi apkaltino juos, kad jie ne froidistai (jai tai atrodė didžiausias įžeidimas). S. Freudas psichoanalizę vertino rimtai ir vengdavo paversti ją žaidimu, pats tvirtino, kad jis nėra froidistas.

Neseniai buvo nustatytas naujas „Psichiatrijos" variantas „Pasakyk man štai ką". Jis šiek tiek primena „Dvidešimt klausimų" – neįpareigojantį bendravimą, populiarų vakarėliuose. Vaitas pasakoja sapną arba įvykusį epizodą, o kiti nariai, taip pat ir terapeutas, stengiasi jį interpretuoti užduodami susijusius klausimus. Vaitas tol atsakinėja į klausimus, kol pagaliau pavyksta užduoti tokį klausimą, į kurį Vaitas atsakyti neįstengia. Tada Blekas atsipučia ir nutaiso žinovo miną lyg sakytų: „Aha, jei atsakytum į šitą klausimą, tu, be abejo, pasveiktum, tad savo darbą aš atlikau." Šis žaidimas šiek tiek susijęs su žaidimu „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...". Kai kurios terapinės grupės žaidžia vien tik šį žaidimą. Jis gali trukti metų metus, beveik be jokios pažangos. „Pasakyk man štai ką" palieka daug laisvės Vaitui (pacientui). Jis gali arba žaisti taip, kaip labiau patinka kitiems, dėdamasis, kad atsakyti gali tik nevykusiai, arba jis gali atremti visų užduotus klausimus. Tada

kiti žaidėjai greitai pratrūksta įniršiu bei ima labai piktintis, nes Vaitas jiems tarsi rėžia: „Atsakiau į visus jūsų klausimus, tačiau jūs man nepadėjote, tai kaip manote, kas jūs tokie esate?"

„Pasakyk man štai ką" žaidžiamas ir mokyklose, kai mokiniai į atvirą mokytojo klausimą atsako spėliodami arba gudraudami. Jie turi atspėti, kurį iš atsakymų norėtų išgirsti mokytojas. Itin pedantiškas žaidimo variantas žaidžiamas dažnai per senosios graikų kalbos užsiėmimus. Mokytojas visuomet yra pranašesnis už mokinį ir gali parodyti, koks šis kvailas, nes nesupranta kokio nors senovinio mažai žinomo teksto. Dažnai šis žaidimas žaidžiamas ir mokant hebrajų kalbos.

6. Kvailys

Tezė. Švelnesnės formos žaidimo „Kvailys" tezė: „Kartu su jumis juokiuosi iš savo nerangumo ir kvailumo." Rimtų sutrikimų turintys žmonės gali žaisti jo niūriąją formą, tuomet tezė skamba maždaug taip: „Esu kvailys, toks jau aš esu, ir ką tu gali man padaryti." Abi formos žaidžiamos iš depresijos pozicijų. „Kvailys" neturėtų būti tapatinamas su „Nevykėliu", kuriame veikėjo pozicija kur kas agresyvesnė, o nerangus elgesys iš tiesų reiškia prašymą atleisti. Jis neturėtų būti tapatinamas ir su „Klounu", kuris yra ne žaidimas, o neįpareigojantis bendravimas, sutvirtinantis poziciją „Aš esu mielas ir nedarau nieko blogo". Lemiama transakcija žaidime „Kvailys" yra tai, kad Vaitas priverčia Bleką pavadinti jį kvailiu arba reaguoti į jį taip, tarsi jis būtų kvailys. Tad Vaitas elgiasi panašiai kaip „Nevykėlis", tik neprašo atleidimo. Atleidimas jam sukelia nerimą ir kelia grėsmę jo pozicijai. Arba jis elgiasi tarsi klounas, tačiau be jokių užuominų, jog

juokauja. Jis nori, kad jo elgesį laikytų rimtu tikro kvailumo įrodymu. Išorinis atlygis šiuo atveju akivaizdus, nes kuo mažiau Vaitas išmoksta, tuo efektyviau jis gali žaisti. Tad mokykloje jam nereikia mokytis, o darbe jam nereikia nė kiek stengtis, kad galėtų tobulėti. Nuo vaikystės jis žino – visi bus juo patenkinti, kol jis kvailas, nors visa jo veikla patvirtina priešingai. Žmonės nustemba, kai sudėtingose situacijose paaiškėja, kad jis visai ne kvailas – ne „kvailesnis" už jaunėlį sūnų pasakose.

Antitezė. Švelnesnę šio žaidimo formą nutraukti paprasta. Nežaisdamas, nesijuokdamas iš jo nerangumo, nesipiktindamas jo kvailumu, žaidėjas, priešingas Kvailiui, susidraugaus su juo visam gyvenimui. Dažniausiai šį žaidimą žaidžia ciklotimija ar maniakine depresija sergantys žmonės. Kai tokius žmones apima euforija, atrodo, kad jie tikrai nori, kad tie, kas su jais susiję, juoktųsi kartu. Ir dažnai nesijuokti sunku, nes jie sukuria įspūdį, kad pyks ant to, kas nesijuoks. Tam tikra prasme jie pyksta, nes toks asmuo kelia grėsmę jų pozicijai ir kenkia žaidimui. Tačiau kai juos užvaldo depresija, kai prasiveržia jų pyktis ant tų, kurie juokėsi kartu su jais arba iš jų, tada tas, kas susitvardė nesijuokęs, sužino elgęsis teisingai. Jis gali būti tas vienintelis, su kuriuo norės šnekėti ar likti kambaryje pacientas (dėl priepuolio jis nuo visų atsiriboja ir užsisklendžia). Visi buvę „draugai", kurie mielai dalyvavo žaidime, tampa jo priešais.

Neverta nė bandyti Vaitui sakyti, kad jis nėra kvailas. Jis iš tiesų gali būti riboto intelekto ir puikiai tai žinoti, nes juk būtent taip pirmiausia ir prasidėjo žaidimas. Galbūt esama specialių sričių, kuriose jis ypač pranašus, dažnai jo jėga – psichologinė įžvalga. Nepakenks, jei už savo sugebėjimus jis sulauks tokios pagarbos, kokios nusipelno, tačiau ji skiriasi nuo nerangių ban-

dymų jį „padrąsinti". Tokie bandymai gali suteikti jam kartoko pasitenkinimo. Jis gali pamatyti, kad kiti žmonės dar kvailesni už jį, ir tai jam menka paguoda. Tokie padrąsinimai tikrai nėra pati išmintingiausia terapijos procedūra, paprastai tai žingsnis pradėti žaidimą „Aš tik noriu padėti". Tačiau „Kvailio" žaidimo antitezė būtų ne pakeisti šį žaidimą kitu, bet iš viso jo nežaisti.

Pikta antitezė gali pasirodyti gerokai sudėtingesnė problema, nes niūrus žaidėjas stengiasi išprovokuoti ne juoką ar panieką, o bejėgiškumą arba susierzinimą, kurį sukelti jis tobulai įgudęs, jo šūkis: „Nagi, pabandyk man ką nors padaryti." Tad bet kokiu atveju jis laimi. Blekas nieko nedaro, nes jaučiasi bejėgis. Bet jei ko nors imasi, tai tik todėl, kad jaučiasi įpykęs. Tokie žmonės linkę žaisti ir „Kodėl tau ne?.. – Taip, bet...", kuris suteikia jiems panašaus pasitenkinimo, tik švelnesnės formos. Šiuo atveju paprastos išeities nėra ir turbūt ji negreit bus rasta, bent jau kol nebus perprasta šio žaidimo psichodinamika.

7. Medinė koja

Tezė. Pati dramatiškiausia „Medinės kojos" forma yra „Beprotybės įrodinėjimas". Transakcine kalba tai reiškia: „Ko jūs tikitės iš tokio emociškai sutrikusio asmens kaip aš – kaip aš susitvardysiu ir nežudysiu žmonių?" Prisiekusieji privalo tai suprasti ir atsakyti: „Ne, tikrai nieko nesitikime, vargu ar tau galėtume skirti bausmę." „Beprotybės įrodinėjimas", kuris žaidžiamas kaip teisinis žaidimas, priimtinas amerikietiškajai kultūrai. Šio žaidimo negalima tapatinti su situacija, kai asmuo iš tikrųjų serga sunkia psichoze ir negali atsakyti už savo veiksmus. Japonijoje girtumas, Rusijoje dalyvavimas kare yra tos priežastys, dėl kurių atleidžia-

ma nuo atsakomybės už bet kokios rūšies piktybišką elgesį (bent kiek žinoma šios knygos autoriui).

Žaidimo „Medinė koja" tezė: „Ko tikitės iš žmogaus su medine koja?" Iš tikrųjų, ko tikėtis iš žmogaus su medine koja, pakanka, kad jis įstengia valdyti neįgaliojo vežimėlį. Per II pasaulinį karą nuskambėjo istorija apie neįgalų vyrą su medine koja. Karo ligoninės Traumatologijos centre jis šoko greitą džiazo šokį (ir gana profesionaliai). Esama aklųjų, kurie dirba teisininkais ar politikais (vienas iš jų buvo knygos autoriaus gimtojo miesto meras), kurčiųjų, kurie tampa psichiatrais, ir berankių, kurie sugeba spausdinti rašomąja mašinėle.

Jei žmogus su realia, perdėta ar net įsivaizduojama negalia patenkintas savo gyvenimu, tikriausiai kištis nereikėtų. Tačiau tą akimirką, kai kreipiasi į psichiatrą, kyla klausimas, ar jis gyvena taip, kaip geriausiai galėtų gyventi, ar jis įstengs įveikti savo negalią. Šioje šalyje terapeutui tenka susidurti su vyraujančia priešiška išsilavinusios visuomenės nuomone. Net artimi giminaičiai, kurie labiausiai kenčia nuo paciento negalios keliamų nepatogumų, gali nusigręžti nuo terapeuto, jei pacientas padaro pastebimą pažangą. Žaidimų analitikui tai puikiai suprantama, tačiau jo užduoties nepalengvina. Visiems tiems žmonėms, kurie žaidė „Aš tik noriu padėti", artėjanti žaidimo pabaiga kelia grėsmę, ypač jei matyti ženklų, kad pacientas įstengs atsistoti ant kojų. Retsykiais jie gali imtis tiesiog neįtikėtinų priemonių tam, kad nutrauktų gydymą.

Pateiksime pavyzdį – apie panelės Blek klientą, kuris mikčiojo. Prisiminkite žaidimą „Neturtėlis". Šis vyras žaidė klasikinį „Medinės kojos" variantą. Jis neįstengė susirasti darbo ir pagrindine nesėkmės priežastimi laikė mikčiojimą. Mat jį domino

vienintelis darbas – prekybininko. Būdamas laisvas pilietis, jis turėjo teisę į darbą bet kurioje srityje. Tačiau kyla abejonių dėl jo motyvų sąžiningumo, juk jis mikčiojo. Kai panelė Blek pabandė nutraukti šį žaidimą, socialinių paslaugų tarnyba reagavo į tai labai nepalankiai.

Žaidimas „Medinė koja" ypač pražūtingas klinikinėje praktikoje, nes pacientas gali susidurti su terapeutu, kuris žaidžia tą patį žaidimą. Tada pažanga neįmanoma. Itin lengva suklysti žaidžiant „Ideologinį pasiteisinimą" – „Ko galima tikėtis iš žmogaus, kuris gyvena tokioje visuomenėje?" Vienas pacientas derino šį pasiteisinimą su „Psichosomatiniu skundu" – „Ko galima tikėtis iš žmogaus, turinčio tokių psichosomatinių simptomų?" Jis nuolat keitė terapeutus, vienas jų pritardavo vienam pasiteisinimui, kitas – kitam, bet nė vienas neįstengė jam padėti, t. y. ramiau pasijausti (reikėjo pritarti abiem pasiteisinimams). Kai kurie terapeutai ragino pacientą atsisakyti abiejų žaidimų. Tad pacientui tarsi pavyko įrodyti, kad psichiatrija padėti negali.

Dažnai žmonės savo simptominį elgesį stengiasi pateisinti peršalimu, galvos skausmu, situaciniu stresu, šiuolaikinio gyvenimo įtampa, Amerikos kultūra ir ekonomine sistema. Išsilavinęs žaidėjas be vargo ras argumentų savo skundams paremti: „Geriu, nes esu airis", „To nebūtų, jeigu gyvenčiau Rusijoje ar Taityje." Tačiau faktas – psichikos ligoniai Rusijoje ar Taityje labai panašūs į Amerikos ligoninių pacientus.[9] Ypač atsargiai klinikiniame darbe ir vykdant socialinių tyrimų projektus reikėtų vertinti specifinius skundus, pvz., „Jeigu ne jie" arba „Jie mane apvylė".

[9] Berne, E. "The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti". *American Journal of Psychiatry*. 116: 1076–1081, 1960.

Labiau rafinuoti pasiteisinimai – „Ko tikitės iš žmogaus, kuris: a) kilęs iš iširusios šeimos, b) neurotikas, c) gydomas terapine analize, d) kenčia nuo sutrikimo, vadinamo alkoholizmu?" Tačiau visus pranoksta – „Jeigu liausiuosi taip daręs, tai nebeįstengsiu analizuoti savo elgesio ir niekada nepasveiksiu."

Žaidimo „Medinė koja" atvirkštinis variantas yra „Rikša". Jo tezė: „Jei šiame mieste būtų rikšų (ančiasnapių, merginų, kurios kalba senovės egiptiečių kalba), niekuomet nebūčiau patekęs į tokią nevykusią padėtį."

Antitezė. Nutraukti žaidimą „Medinė koja" nėra sunku, jeigu terapeutas įstengia aiškiai atskirti savo Tėvą ir Suaugusįjį, ir jei abi šalys aiškiai supranta terapijos tikslus.

Bendraudamas su pacientu iš Tėvo pozicijų, terapeutas gali būti „geras" arba „griežtas". „Geras" Tėvas sutinka su paciento pasiteisinimu, ypač jei šis sutampa su jo paties požiūriu. Jis mano, kad pacientas neatsakingas už savo veiksmus, kol nebaigtas gydymas. „Griežtas" Tėvas turbūt atmes skundus ir savo valia pabandys įveikti paciento valią. Abi šios nuostatos „Medinės kojos" žaidėjui jau pažįstamos, ir jis žino, kaip iš jų abiejų išgauti kuo daugiau pasitenkinimo.

Iš Suaugusiojo ego būsenos terapeutas atmeta abi šias galimybes. Kai pacientas klausia: „Ko jūs tikitės iš neurotiko?" (arba ko nors kito, priklausomai nuo to, kaip jis sugalvoja pasiteisinti), terapeutas atsako: „Aš nesitikiu nieko. Klausimas yra kitas – ko jūs tikitės iš savęs?" Vienintelis reikalavimas, kurį jis kelia pacientui, – atsakyti į šį klausimą, ir vienintelė nuolaida, kurią terapeutas pasirengęs padaryti, – suteikti pacientui pakankamai laiko atsakymui surasti. Na, tarkime, nuo šešių savaičių iki šešių mėnesių, atsižvelgiant į tarp jo ir paciento užsimezgusį santykį ir paciento pasirengimą.

Dvyliktas skyrius

GERI ŽAIDIMAI

Psichiatras turi daug galimybių tyrinėti žaidimus. Deja, beveik visada susiduria tik su tais žaidimais, kurie pridaro bėdų. Vadinasi, šie žaidimai yra „blogi". Pagal apibrėžtį žaidimuose slypi slaptos transakcijos, kurias žmogus panaudoja savo interesams. Tad „gerų" žaidimų paieška tampa sunkia užduotimi dėl dviejų priežasčių – praktinės ir teorinės. „Geras" žaidimas yra tas, kurio socialinis vertingumas nusveria jo motyvų daugiaprasmiškumą, ypač jei žaidėjai be jokios tuštybės ar cinizmo su tuo susitaikę. Tad „geras" žaidimas užtikrina visų žaidėjų psichologinę gerovę ir padeda atsiskleisti pagrindiniam veikėjui. Net egzistuojant pačioms geriausioms socialinės veiklos ir organizacijos formoms, daug laiko praleidžiama žaidžiant žaidimus, tad būtina ieškoti „gerų" žaidimų. Pateikiami tik keli pavyzdžiai. Ir tenka pripažinti, kad jų mažai ir išanalizuoti jie dar nepakankamai. Tai „Darbas per atostogas", „Galantiškasis", „Džiaugiuosi galėdamas padėti", „Vietos išminčius" ir „Jie džiaugsis su manimi susipažinę".

1. Darbas per atostogas

Tezė. Tiksliau sakant, tai veikiau neįpareigojančio bendravimo rūšis nei žaidimas, tad akivaizdu, kad jis konstruktyvus visiems dalyvaujantiems. Amerikietis paštininkas, nuvykęs į Tokiją padėti japonų paštininkui išnešioti laiškus, arba amerikietis ausų, nosies ir gerklės gydytojas, savo atostogas paskyręs darbui Taičio ligoninėje, jausis ne mažiau atsigavę ir galės papasakoti tokių pat kvapą gniaužiančių istorijų, kaip ir tas, kuris vyko medžioti

liūtų į Afriką arba keliavo automobiliu per visą žemyną. Taikos korpusas jau oficialiai sankcionavo tokį „darbą per atostogas".

„Darbas per atostogas" tampa žaidimu, jei darbas yra antrinis ir padeda užmaskuoti slaptą motyvą. Veikėjas darbo imasi norėdamas pasirodyti, o iš tikrųjų jis siekia kito tikslo. Net ir tokiomis aplinkybėmis žaidimas išlieka konstruktyvus ir gali būti priedanga kitoms veiklos rūšims (kurios taip pat gali būti konstruktyvios).

2. Galantiškasis

Tezė. Šį žaidimą žaidžia vyrai, nejaučiantys seksualinio spaudimo. Žaidžia jauni, kurių santuoka arba ilgalaikiai ryšiai gana sėkmingi, bet daug dažniau vyresni, kurie ramiai susitaikę su monogamiškais santykiais arba viengungystės dalia. Sutikęs patinkančią moterį, Vaitas nepraleidžia nė menkiausios progos pabrėžti jos puikių savybių. Paprastai jis niekada neperžengia padorumo ribų, kurių dera paisyti atsižvelgiant į moters padėtį visuomenėje, gyvenimo aplinkybes ir gero tono reikalavimus. Neperžengdamas tam tikrų ribų, jis leidžia žaisti savo vaizduotei, veržtis entuziazmui ir originalumui. Jis nesiekia suvilioti, jis nori pademonstruoti savo virtuozišką sugebėjimą sakyti komplimentus. Vidinis socialinis atlygis yra malonumas, kurį jis suteikia moteriai, bei jos susižavėjimas Vaito sakomais komplimentais. Kai abu veikėjai suvokia žaidimo struktūrą ir jaučia vis daugiau malonumo jį žaisdami, tai žaidimas tampa ekstravagantišku. Suprantama, visuomenėje tam tikrą padėtį užimantis vyras žino, kada liautis, ir laiku sustoja (iš pagarbos moteriai), kai pasidaro nesmagu ar jo žodžiai netenka žavesio (iš pagarbos

sau). „Galantiškąjį" dėl jo teikiamo išorinio socialinio atlygio žaidžia poetai, kuriems kritikų ir visuomenės vertinimai rūpi labiau nei juos įkvėpusios damos nuomonė.

Atrodo, kad europiečiai meilės romanuose, o britai poezijoje žaidžia šį žaidimą geriau nei amerikiečiai. JAV šis žaidimas dažniausiai primena „vaisių kioskelio" poeziją: tavo akys kaip avokadai, tavo lūpos kaip agurkai ir kt. „Vaisių kioskelio" poezija vargu ar gali lygintis su Herricko ir Lovelase'o ar net ciniškais, tačiau kupinais fantazijos Rochesterio, Roscommono ir Dorseto kūriniais.

Antitezė. Moteriai, norinčiai gerai atlikti šį vaidmenį, būtinas rafinuotumas. Ir tik niūri, kvaila moteris gali atsisakyti žaisti šį žaidimą. „Jūs nuostabus, pone Mergatroidai" (JNPM) variantas yra „Aš žaviuosi jūsų kūryba, pone M". Jei moteris stokoja subtilumo, nėra pakankamai nuovoki, turbūt žais JNPM, bet tada prarandamas svarbiausias aspektas – Vaitas trokšta, kad vertintų ne jį, o jo kūrybą. Kietesnė moteris kaip šiurkščią antitezę gali pasiūlyti antrojo laipsnio žaidimą „Rapo" („Eik šalin, mulki"). Trečiojo laipsnio „Rapo" būtų itin begėdiškas atsakas tokiomis aplinkybėmis. Jei moteris kvaila, ji žais pirmojo laipsnio „Rapo" – mielai priims tuštybę paglostančius komplimentus ir neįvertins Vaito kūrybinių pastangų bei sugebėjimų. Ji sugadins žaidimą, jei pamanys, kad Vaitas bando ją suvilioti. Jis tiesiog stengiasi pademonstruoti savo talentą.

Susiję žaidimai. Žaidimą „Galantiškasis" reikia griežtai atskirti nuo merginimo operacijų ir procedūrų, kurias sudaro paprastos transakcijos be slaptų motyvų. Moters žaidžiamą žaidimą pavadinsime „Galantiškąja". Jį dažniausiai žaidžia brandaus amžiaus sulaukusios galantiškos damos airės.

Dalinė analizė

Tikslas. Abipusis žavėjimasis.

Vaidmenys: *Poetas,* jo talentą įvertinantis objektas.

Socialinė paradigma: Suaugusysis ir Suaugusysis.
Suaugusysis (vyras): „Tik pažiūrėkite, kaip aš jus pamalonin-siu."
Suaugusioji (moteris): „Taip, jūs tikrai sugebate pamalonint."

Psichologinė paradigma:
Vaikas (vyras): „Tik pasižiūrėk, kokias aš sugebu sukurti frazes."
Vaikas (moteris): „Dangau, tu iš tikrųjų labai kūrybingas!"

Atlygis: 1) vidinis psichologinis – kūrybingumas ir patrauklumo įtvirtinimas; 2) išorinis psichologinis – išvengia galimo atstūmimo, jei bandytų seksualiai suartėti; 3) vidinis socialinis – „Galantiškasis"; 4) išorinis socialinis – be šio tipo atlygio galima apsieiti; 5) biologinis – abipusis paglostymas; 6) egzistencinis – „Aš moku gražiai gyventi."

3. Džiaugiuosi galėdamas padėti

Tezė. Vaitas nuolat padeda kitiems turėdamas savų motyvų. Gal jis atgailauja už praeities nuodėmes, gal siekia įgyti naujų draugų, kad galėtų vėliau jais pasinaudoti, gal bando pelnyti prestižą. Galima abejoti jo motyvais, bet reikia pripažinti, kad jis daug nuveikia. Be to, žmonės savo blogus darbus gali maskuoti dar didesniu blogiu, jie gali siekti prestižo, kurį panaudoja piktam tikslui. Kai kuriuos filantropus labiau domina varžymasis, ne

pati labdara: „Aš daviau daugiau pinigų (meno kūrinių, žemės) negu tu." Tačiau turime išsiaiškinti, ar varžomasi konstruktyviais būdais, nes daugelis tai daro destruktyviai. Dauguma žmonių (ar tautų), kurie žaidžia „Džiaugiuosi galėdamas padėti", turi ir draugų, ir priešų, ir abiejų šalių jausmai pateisinami. Priešai kritikuoja jų motyvus, menkina jų darbus, o draugai dėkoja už paramą ir stengiasi nekreipti dėmesio į motyvus. Tad „objektyviai" aptarti šio žaidimo neįmanoma. Žmonės, kurie tvirtina esą neutralūs, netrukus ima linkti į kurią nors pusę.

Šiuo žaidimu, kaip žmonių išnaudojimo būdu, iš esmės remiasi Amerikos „visuomeniniai santykiai". Vartotojai mielai įsitraukia į vieną iš maloniausių konstruktyvių verslo žaidimų. Kitame kontekste žaidimas gali įgauti smerktiną formą, kai motina ir tėvas varžosi dėl savo atžalos palankumo. Bet jei varžovai pasirenka žaidimą „Džiaugiuosi galėdamas padėti", tai šiek tiek neutralizuoja neigiamus jų motyvus. Beje, yra daugybė labai nepatrauklių varžymosi būdų, pvz., „Mamytė serga labiau nei tėvelis" arba „Kodėl tu jį myli labiau už mane?"

4. Vietos išminčius

Tezė. Tai veikiau scenarijus nei žaidimas, bet turi žaidimui būdingų aspektų. Išsilavinęs ir rafinuotas vyras išmano ne tik savo darbo sritį, bet gilinasi ir į kitas sferas. Išėjęs į užtarnautą poilsį, jis persikelia iš didelio miesto, kur ėjo atsakingas pareigas, į mažą miestelį. Netrukus žmonės supranta, kad gali kreiptis į jį pagalbos įvairiausiais klausimais, pradedant mašinos variklio gedimu ir baigiant problema dėl seno giminaičio likimo. Jei tik jam pakaks kompetencijos, jis padės jiems, jei negalės pats pa-

dėti, suras kvalifikuotus specialistus. Tad naujoje aplinkoje jis netrukus įgyja „Vietos išminčiaus" vardą. Jis į nieką nepretenduoja, neturi jokių slaptų ketinimų ir visuomet yra pasirengęs išklausyti žmones. Geriausiai šį žaidimą žaidžia žmonės, kurie turėjo problemų ir lankėsi pas psichiatrą, norėdami suprasti savo motyvus ir išsiaiškinti, kokių turėtų vengti klaidų.

5. Jie džiaugsis su manimi susipažinę

Tezė. Tai žaidimo „Aš jiems parodysiu" garbingesnis variantas. Žaidimas „Aš jiems parodysiu" turi dvi formas. Žaisdamas destruktyvią žaidimo formą, Vaitas jiems „parodo" padarydamas žalą. Jis gali apsukriai prasimušti į aukštesnes pareigas ne dėl prestižo ar materialinės naudos, bet dėl to, kad tai suteikia jam galios išlieti savo įniršį. Žaisdamas konstruktyvią šio žaidimą formą, Vaitas sunkiai dirba ir kaip įmanydamas stengiasi pelnyti prestižą, bet ne dėl tobulėjimo ar laimėjimų (nors šie motyvai gali būti antriniai) profesinėje srityje, ir ne tam, kad tiesiogiai padarytų kokios nors žalos savo priešams, bet tam, kad juos graužtų pavydas, kad jie apgailestautų, kodėl anksčiau nesielgė su juo geriau.

Žaisdamas „Jie džiaugsis su manimi susipažinę" Vaitas veikia ne prieš buvusius savo bendradarbius, bet jų naudai. Jis nori jiems parodyti, jog jie teisūs elgdamiesi su juo draugiškai ir pagarbiai. Suteikdamas jiems pasitenkinimo, jis siekia parodyti, jog jie teisingai jį įvertino. Kad užsitikrintų sėkmingą žaidimo pabaigą, jis turi pasirinkti garbingus tikslus ir priemones. Būtent šiuo požymiu šis žaidimas pranašesnis už „Aš jiems parodysiu". Ir „Aš jiems parodysiu", ir „Jie džiaugsis" gali būti antriniai sėkmės rezultatai, o ne žaidimai. Jie tampa žaidimais, kai Vaitą labiau domina ne pati sėkmė, o žaidimo poveikis priešams arba draugams.

III

UŽ ŽAIDIMŲ

Tryliktas skyrius
ŽAIDIMŲ REIKŠMĖ

Žaidimai perduodami iš kartos į kartą. Individo mėgstamo žaidimo ištakų galima aptikti jo tėvų, net senelių kartoje, jis perduodamas vaikams, kurie savo ruožtu, jei nebus įvykdyta sėkminga intervencija, išmokys šių žaidimų ir vaikaičius. Žaidimai analizuojami atsižvelgiant į istorinį kontekstą. Analizė gali apimti šimtą metų į praeitį, taip pat patikimai galima ją projektuoti bent penkiasdešimt metų į ateitį. Tokios penketą ar daugiau kartų apimančios grandinės nutraukimas gali turėti geometrinę progresiją primenantį poveikį. Juk palikuonių skaičius gali siekti du šimtus. Iš kartos į kartą perduodami žaidimai gali susilpnėti arba pakisti, tačiau, atrodo, egzistuoja galinga tendencija tuoktis su „giminaičiais", tai yra žaidžiančiais tos pačios šeimos, jei ne tos pačios rūšies žaidimus. Tokia yra *istorinė* žaidimų reikšmė.

Vaikų „auklėjimas" visų pirma yra jų mokymas – kokius žaidimus žaisti. Skirtingos kultūros ir skirtingi socialiniai sluoksniai turi savo mėgstamus žaidimus, kai kurios gentys ir šeimos teikia pirmenybę tam tikriems žaidimų variantams. Tai *kultūrinė* žaidimų reikšmė.

Žaidimai sumuštinio principu įsiterpę tarp neįpareigojančio bendravimo ir artimumo. Neįpareigojantis bendravimas nusibosta, kaip nusibosta ir reklamai skirti kokteilių vakarėliai. Artimumas reikalauja elgtis ypač apdairiai, nes jam savo ruož-

tu gali paprieštarauti Tėvas, Suaugusysis ar Vaikas. Visuomenė nepatikliai raukosi matydama atvirumą, jei jis demonstruojamas ne asmeninėje aplinkoje. Sveika nuovoka mus įspėja, kad atvirumu visuomet galima piktnaudžiauti. Vaikas bijo atvirumo, nes jį gali demaskuoti. Taigi tam, kad pabėgtų nuo neįpareigojančio bendravimo nuobodulio, išvengtų artimumo pavojaus, dauguma žmonių pasirenka kompromisą – žaidimus. Jais dažniausiai ir užpildomos pačios įdomiausios žmonių bendravimo valandos. Tai *socialinė* žaidimų reikšmė.

Draugus, bendradarbius ir artimuosius renkamės pagal jų žaidžiamų žaidimų panašumą. Tad „kiekvieno, esančio kuo nors" konkrečioje socialinėje grupėje (aristokratų ratelyje, paauglių gaujoje, visuomeniniame klube, studentų miestelyje), elgesys gali atrodyti keistokas kitos socialinės grupės nariams. Priešingai, bet kuris socialinės grupės narys, kuris ima žaisti kitus žaidimus, veikiausiai bus išstumtas, tačiau greitai supras, kad jį mielai priima kita socialinė grupė. Tai *asmeninė* žaidimų reikšmė.

PASTABA

Dabar skaitytojas jau gali įžvelgti pagrindinį matematinės ir transakcinės žaidimų analizės skirtumą. Matematinėje žaidimų analizėje žaidėjai yra visiškai racionalūs. Transakcinė žaidimų analizė apima ir tuos žaidimus, kurie neracionalūs, ir net tuos, kurie nelogiški ar neprotingi, bet daug realesni.

Keturioliktas skyrius

ŽAIDĖJAI

Daugelį žaidimų ypač intensyviai žaidžia sutrikusios asmenybės. Kuo sutrikimai didesni, tuo intensyviau žaidžiama. Gana keista, tačiau šizofrenikai, atrodo, atsisako žaisti žaidimus ir iš karto reikalauja atvirumo. Kasdieniame gyvenime daugiausiai žaidžia dvi grupės – Niurzgliai ir Menkystos, arba Bukagalviai.

Niurzglys yra žmogus, pykstantis ant savo motinos. Pasigilinus paaiškėja, kad jis pyksta ant jos nuo ankstyvos vaikystės. Paprastai savo pykčiui pateisinti jis randa „vaikiškų priežasčių". Gal kritišku berniukui brendimo laikotarpiu motina jį apleido, nes susirgo ir pateko į ligoninę, gal pagimdė per daug jaunesnių broliukų ir sesučių. O gal apleido jį sąmoningai. Gal išsiuntė jį į kaimą, kad pati galėtų vėl ištekėti. Nesvarbu, kaip ten buvo, tačiau nuo to laiko jis tapo niurzgliu. Moterų jis nemėgsta, nors gali būti net donžuanu. Apsisprendimą nuolat būti blogos nuotaikos jis gali pakeisti bet kuriuo savo gyvenimo laikotarpiu, panašiai kaip staiga apsigalvoja vaikai, kai ateina metas sėsti prie pietų stalo. Ir suaugusį niurzglį, ir mažą niurzgliuką nebeniurzgėti gali paskatinti tos pačios aplinkybės. Reikia išgelbėti gerą vardą, be to, mainais už privilegiją niurzgėti jam turi būti pasiūlyta kas nors vertingesnio. Kartais apsisprendus atsisakyti blogo ūpo, nutraukiamas „Psichiatrijos" žaidimas, kuris gali trukti metų metus. Pacientą reikia kruopščiai parengti, pasirinkti tinkamą laiką ir nuostatas. Terapeuto šiurkštumas ar spaudimas neduos rezultatų, kaip ir susidūrimas su niurzgiančiu mažu berniuku. Ilgainiui pacientas atsilygins terapeutui už netinkamą elgesį taip, kaip mažylis anksčiau ar vėliau atsilygina netaktiškiems tėvams.

Apie Niurzgles galima pasakyti tą patį (*mutatis mutandis*), tik jos pyksta ant savo tėvo. Joms žaidžiant „Medinę koją" („Ko tikitės iš moters, kuri turėjo tokį tėvą?") terapeutas turėtų būti ypač apdairus. Jis rizikuoja būti priskirtas „vyrams, kurie niekuo nesiskiria nuo jos tėvo".

Šiek tiek Menkystos esama kiekviename žmoguje, tačiau žaidimų analizės tikslas yra sumažinti tai iki minimumo. Šiuo atveju Menkysta yra tas, kuris per daug jautrus Tėvo įtakoms. Tad kritiniais momentais bus trukdoma jo Suaugusiajam apdoroti duomenis bei reikštis Vaiko spontaniškumui, o padariniai, tikriausiai, bus netinkamas arba netaktiškas elgesys. Kraštutiniais atvejais Menkysta susilies su Rupūžiniu, Pamaiva ir Prielipa. Menkystos nereikėtų painioti su sutrikusiu šizofreniku, kurio Tėvas nefunkcionuoja, o Suaugusysis vos gyvas, todėl jis su pasauliu bendrauja iš sutrikusio Vaiko pozicijų. Įdomu, kad apskritai Menkysta yra epitetas, taikomas tik vyrams arba retais atvejais vyriško tipo moterims. Snobė yra didesnė Bukagalvė negu Menkysta, paprastai šis epitetas taikomas moterims, tačiau retsykiais juo apibūdinamas ir šiokių tokių moteriškų bruožų turintis vyras.

Penkioliktas skyrius

PAVYZDYS

Aptarkime tokį pacientės (P) ir terapeuto (T) pokalbį:

P.: „Mano nauja užduotis – nevėluoti."

T.: „Pasistengsiu padėti."

P.: „Man nerūpi, ką jūs darysite. Darau tai dėl savęs... Atspėkite, kokį pažymį gavau iš istorijos kontrolinio?"

T.: „B su pliusu."

P.: „Iš kur žinote?"

T.: „Nes A gauti bijote."

P.: „Taip, būčiau gavusi A, bet peržvelgiau savo kontrolinį, išbraukiau tris teisingus atsakymus ir įrašiau tris klaidingus."

T.: „Man patinka šis pokalbis."

P.: „Žinote, vakar vakare galvojau, ar aš padariau nors šiokią tokią pažangą. Manau, jog šiuo metu manyje tėra septyniolika procentų Menkystos."

T.: „Na, šį rytą kol kas tik nulis procentų, tad kitam kartui susitaupėte trisdešimt keturis procentus."

P.: „Viskas prasidėjo prieš kokį pusmetį, kai, žvelgdama į savo kavinuką, pirmą kartą jį tikrai išvydau. Ir žinote, dabar aš ne tik girdžiu čiulbančius paukščius, aš ne tik žvelgiu į žmones, bet jaučiuosi iš tikrųjų gyva. Aš tikra ne tik ten, aš tikra čia ir dabar. Anądien, kai meno galerijoje žvelgiau į paveikslą, prie manęs priėjo vyriškis ir tarė: „Gogenas nuostabus, tiesa?" Aš atsakiau: „Taip, tu man irgi patinki." Tad mes nuėjome kartu išgerti, ir jis pasirodė esąs tikrai puikus vaikinas."

Šis pokalbis pateikiamas kaip dviejų nepriklausomų Suaugusiųjų pokalbis be jokių žaidimų. „Mano nauja užduotis – nevėluoti." Pacientė pareiškė tai jau po įvykusio fakto – t. y. ji nepavėlavo. Paprastai ji beveik visuomet vėluodavo. Šį kartą ne. Jeigu punktualumas būtų buvęs pasiryžimas, „valios jėgos" aktas, Tėvo prievarta Vaikui, priesakas, kuris duodamas tik tam, kad jį sulaužytų, ji būtų paskelbusi tai prieš įvykstant faktui: „Šį sykį vėluoju paskutinį kartą." Tai būtų proga pradėti žaidimą. Tačiau ji to nenorėjo. Tai buvo Suaugusiojo apsisprendimas, uždavinys, ne pasiryžimas. Pacientė ir vėliau punktualiai atvykdavo į seansus.

„Pasistengsiu padėti." Tai nei komentaras, reiškiantis „paramą", nei pirmas naujo žaidimo „Aš tik noriu padėti" žingsnis. Pacientei buvo paskirtas laikas iškart po terapeuto kavos pertraukėlės. Paprastai ji vėluodavo, tad jis taip pat priprato neskubėti ir pats po pertraukos grįždavo vėliau. Kai ji paskelbė apie šią permainą, jis žinojo, kad ji nejuokauja, tad ir pats nejuokavo. Ši transakcija buvo Suaugusiųjų susitarimas, ir jo laikėsi abu. Tai nebuvo Vaikas, erzinantis Tėvą, kuris dėl savo padėties jautėsi privaląs būti „geru tėtuku" ir patvirtinti pasistengsiąs padėti.

„Man nerūpi, ką jūs darysite." Tai akcentuoja, kad jos punktualumas yra sprendimas, o ne pasiryžimas, kuriuo galima pasinaudoti žaidžiant tariamą paklusnumą.

„Atspėkite, kiek gavau iš istorijos?" Tai neįpareigojantis bendravimas, abu tai žino ir gali laisvai juo mėgautis. Terapeutui nė nereikėjo rodyti, koks jis budrus, ir aiškinti, kad tai neįpareigojantis bendravimas, nes pacientė pati tai žinojo, tačiau dėl to ji neketino varžytis ir žaisti.

„B +." Terapeutas suprato, kad šiuo atveju tai buvo vienintelis galimas pažymys, ir nebuvo jokios priežasties to nepasaky-

ti. Apsimestinis kuklumas ar baimė suklysti būtų paskatinusi jį vaidinti, jog jis nežino.

„Iš kur žinote?" Tai Suaugusiojo klausimas, o ne žaidimas „Jūs nuostabus!" Tad reikėjo ir atitinkamai rimto atsakymo.

„Taip, būčiau gavusi A." Štai kur buvo tikras išbandymas. Pacientė neniurzgėjo, išsigalvodama paaiškinimus ar pasiteisinimus, tačiau tiesiai žvelgė į savo Vaiką.

„Man patinka šis pokalbis." Ši ir vėliau pasakytos pastabos buvo išraiška abipusės Suaugusiųjų pagarbos, gal šiek tiek sumišusios su Tėvo ir Vaiko neįpareigojančiu bendravimu, kuris nė vienam iš jų nebuvo privalomas ir kurį jie abu sąmoningai suvokė.

„Ir pirmą kartą jį iš tikrųjų išvydau." Dabar ji jau turi teisę išvysti pasaulį savo akimis, jai nebereikia matyti kavinukų ir žmonių taip, kaip išmokė tėvai. „Dabar esu čia." Ji nebegyvena ateityje ar praeityje, bet gali trumpai apie tai pasišnekučiuoti, jeigu to reikia.

„Taip, tu man irgi patinki." Ji nebesijaučia įpareigota žaisti su nauju „Meno galerijos" lankytoju, nors jei norėtų, galėtų.

Terapeutas savo ruožtu nesijaučia įpareigotas žaisti „Psichiatrijos". Taip, buvo keletas progų prabilti apie gynybą, perkėlimą ir simbolinę interpretaciją, tačiau jam pavyko išvengti šių klausimų be jokio nerimo. Tiesa, praverstų išsiaiškinti, kokius atsakymus pacientė išbraukė per egzaminą. Deja, per likusį seanso laiką retsykiais vėl ėmė ryškėti tie septyniolika procentų pacientės ir aštuoniolika procentų terapeuto Menkystos. Trumpai apibendrinant – aprašytasis pokalbis iliustruoja veiklą, kiek paįvairintą neįpareigojančio bendravimo.

Šešioliktas skyrius
SAVARANKIŠKUMAS

Savarankiškumas, arba autonomija, pasiekiamas išlaisvinus tris gebėjimus – būti sąmoningam, spontaniškam ir artimam.

Sąmoningumas. Sąmoningumas reiškia sugebėjimą savo akimis pamatyti kavinuką ir savo ausimis išgirsti paukščių čiulbėjimą, o ne taip, kaip žmogus išmokytas. Pagrįstai galima tvirtinti, kad kūdikiai mato, girdi ir mąsto kitaip nei suaugusieji[10] ir kad pirmaisiais gyvenimo metais jie turi gilesnį grožio pojūtį. Berniukas su džiaugsmu stebi paukščius ir gėrisi jų čiulbesiu. Bet štai pasirodo „gerasis tėvelis", kuriam atrodo, kad jis turėtų „pasidalyti patirtimi" ir padėti sūnui „vystytis". Jis pareiškia: „Štai čia kėkštas, o čia žvirblis." Vaikas nebegali savaip matyti paukščių ar girdėti jų čiulbesio, nes dabar jis turi matyti ir girdėti juos taip, kaip nori jo tėvas. Tėvas turi savų priežasčių, nes juk tik nedaugelis žmonių gali sau leisti prabangą – gyventi klausydamiesi paukščių giesmių, tad kuo anksčiau berniukas pradės „mokytis", tuo geriau. Gal užaugęs jis taps ornitologu. Vienas kitas žmogus vis dar gali matyti ir girdėti „savuoju" būdu. Tačiau dauguma žmonių praradę sugebėjimą būti tapytojais, poetais ar muzikantais, jiems nepalikta jokių galimybių tiesiogiai matyti ir girdėti, net jei jie galėtų sau tai leisti. Šią patirtį jie gali gauti tik iš kažko kito. Tokio sugebėjimo atgaivinimas čia vadinamas „įsisąmoninimu". Fiziologiškai įsisąmoninimas yra eidetinė percepcija, artima eidetinei vaizduotei.[11] Galbūt kai kuriems individams būdingas gebėjimas išlaikyti atmintyje ir gyvai atgaminti daiktų

[10] Berne, E. "Primal Images & Primal Judgement." *Psychiatric Quarterly*. 29: 634–658, 1955.
[11] Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*. Harcourt, Brace & Company, New York, 1930.

ar reiškinių vaizdus. Eidetinis suvokimas gali pasireikšti įvairiose (skonio, kvapo, judesio) srityse. Taip gimsta menininkai – kulinarai, parfumerijos specialistai ir šokėjai, kurių amžinoji problema yra rasti auditoriją, pajėgiančią įvertinti jų kūrybiškumą.

Būti sąmoningam – tai gyventi čia ir dabar, ne kur nors kitur – praeityje ar ateityje. Taikliai amerikietiškojo gyvenimo galimybes iliustruoja skubėjimas ryte į darbą. Pagrindinis klausimas – „Kur žmogaus sąmonė, kai jo kūnas automobilyje?" Štai dažniausi atvejai.

1. Žmogus, kuriam ypač svarbu atvykti į darbą laiku, yra labiausiai suskilęs. Kai jo kūnas automobilyje, jo sąmonė jau prie kontoros durų. Betarpiškos savo aplinkos jis nė nepastebi, nebent tiek, kiek ji kliudo, kol jo kūnas pasiveja psichiką. Tai vidutinybė, kuriai labiausiai rūpi gerai pasirodyti viršininko akyse. Jei jis vėluoja, pasistengs atvykti uždusęs. Jam vadovauja paklusnus Vaikas, žaidžiantis „Pažiūrėk, kaip aš stengiausi". Važiuodamas šis asmuo yra visiškai praradęs savarankiškumą, o kaip žmogiška būtybė jis iš esmės yra miręs. Visai įmanoma, kad tokia situacija tampa palankiausia dirva aukštam kraujospūdžiui ir arterijų trombozei vystytis.
2. Kita vertus, Niurzglys mažiau jaudinasi dėl to, ar atvyks laiku, jis stengiasi sugalvoti kuo daugiau priežasčių, kodėl pavėlavo. Mažos nesėkmės, ne laiku užsidegę šviesoforai, kitų vairuotojų klaidos arba kvailumas. Tai atitinka jo schemą, ir paslapčia jis džiūgauja dėl pasekmių, paremiančių jo maištingo Vaiko arba teisiojo Tėvo žaidimą „Žiūrėkit, ką per juos padariau". Jis irgi visiškai nemato savo aplinkos, išskyrus tiek, kiek ji tinka jo žaidimui, todėl jis tėra pusiau gyvas. Jo kūnas automobilyje, tačiau jo sąmonė keliauja ieškodama priekaištų ir skriaudų.

3. Rečiau sutiksime „natūralų vairuotoją", kuriam vairuoti automobilį yra malonus užsiėmimas ir menas. Susitapatinęs su automobiliu jis greitai ir meistriškai skinasi kelią per transporto grūstį. Jis irgi nepastebi aplinkos, nebent tiek, kiek ji leidžia atsiskleisti jo meistriškumui, tačiau save ir automobilį jis įsisąmonina be galo puikiai ir valdo jį nuostabiai, ir šia prasme jis tikrai gyvas. Tokį vairavimą formaliai galima priskirti Suaugusiojo neįpareigojančiam bendravimui, kuris gali teikti pasitenkinimo ir Vaikui, ir Tėvui.
4. Asmuo, sąmoningai esantis dabartyje, yra susijęs su aplinka – dangumi ir medžiais – ir turi judėjimo jausmą. Skubėti – reiškia į tą aplinką nekreipti dėmesio, suvokti tik tai, kas dar nematoma, kas už kelio posūkio, arba suvokti tik kliūtis ar tik save patį. Štai pavyzdys apie kiną, kuris susiruošė važiuoti metro, tačiau jo bičiulis baltasis europietis patikino, kad jie sutaupytų dvidešimt minučių, jei važiuotų ekspresu, tad taip ir padarė. Jie išlipo prie Centrinio parko, kinas atsisėdo ant suoliuko, ir jo bičiulis gerokai nustebo.

– Na, – paaiškino kinas, – mes sutaupėme dvidešimt minučių, tad dabar galime leisti sau čia tiek laiko pasėdėti ir pasigėrėti tuo, kas mus supa.

Dabartį suvokiantis žmogus yra gyvas, nes jis žino, ką jaučia, kur yra, jis junta laiko tėkmę. Jis žino, kad kai mirs, tie medžiai ir toliau žaliuos, tačiau jo čia jau nebebus, ir jis negalės į juos pažvelgti, tad nori išvysti juos dabar taip aiškiai, kaip tik įmanoma.

Spontaniškumas. Spontaniškumas reiškia pasirinkimą, laisvę pasirinkti ir išreikšti savo jausmus (Tėvo, Suaugusiojo ir Vaiko

jausmus) iš asmeniui prieinamo jausmų rinkinio. Būti spontaniškam – tai išsilaisvinti nuo būtinybės žaisti žaidimus ir jausti tik tuos jausmus, kuriuos jausti tave išmokė.

Artimumas. Artimumas įprasmina laisvę nuo žaidimų įsisąmoninančio žmogaus spontanišką atvirumą. Tai eidetiškai suvokiančio, nesugadinto ir naivaus Vaiko išlaisvinimas čia ir dabar. Eksperimentiškai galima įrodyti, jog eidetiškas[12] suvokimas pažadina meilumą, atvirumas sutelkia pozityvius jausmus, kad egzistuoja net toks dalykas kaip „vienpusis artimumas" – reiškinys, kuris gal ir kitaip vadinamas, bet gerai žinomas profesionaliems suvedžiotojams, kurie sugeba prisivilioti partnerį, patys nė kiek prie jo neprisirišdami. Jie to pasiekia skatindami kitą asmenį atvirai į juos žvelgti ir laisvai kalbėti, o pats suvedžiotojas ar suvedžiotoja tik gudriai apsimetinėja, jog atsako tuo pačiu.

Artimumas iš esmės yra natūralaus Vaiko funkcija (nors pasireiškia kaip psichologinių ir socialinių komplikacijų forma), ir jis gali būti visai sėkmingas, jei jo nenutraukia žaidimai. Paprastai artimumui kliudo prisitaikymas prie Tėvo įtakos, ir, nelaimei, tai vyksta kone visuotinai. Eksperimentiškai įrodyta, jog dauguma kūdikių, kol dar nesugadinti, atrodo esą mylinčios būtybės,[13] tai ir yra artimumo prigimtinė esmė.

[12] San Francisko socialinės psichiatrijos seminaruose šie eksperimentai tebėra bandymų stadijoje. Efektyvus transakcinės analizės eksperimentinis taikymas reikalauja specialaus pasirengimo bei patirties, kaip ir chromatografijos arba infraraudonosios spektrofotometrijos taikymas. Atskirti žaidimą nuo neįpareigojančio bendravimo nėra paprasčiau nei atskirti žvaigždę nuo planetos. Žr. Berne, E. "The Intimacy Experiment." *Transactional Analysis Bulletin.* 3: 113, 1964. "More About Intimacy." Ibid. 3:125, 1964.

[13] Kai kurie vaikai sugadinami arba priverčiami emociškai badauti gana anksti (marazmas, kokie nors aštrūs pilvo skausmai) ir taip praranda galimybę pritaikyti šį gebėjimą.

Septynioliktas skyrius
SAVARANKIŠKUMO PASIEKIMAS

Tėvai sąmoningai ar to nesuvokdami nuo pat gimimo savo vaikus moko elgtis, mąstyti, jausti ir suvokti. Išsilaisvinimas iš tėvų įtakos nėra toks paprastas dalykas, nes ši įtaka giliai įsirėžia. Ji būtina pirmaisiais dviem ar trimis gyvenimo dešimtmečiais ir lemia biologinį ir socialinį išlikimą. Iš tiesų toks išsilaisvinimas įmanomas tik todėl, kad individas pradeda savarankiškai gyventi, t. y. jis sugeba būti sąmoningas, spontaniškas ir artimas, jis pats pajėgia įvertinti, ką perims iš tėvų mokymo. Tam tikrais gyvenimo momentais jis nusprendžia, kaip prisitaikys prie tėvų įtakos. Tai nuoseklūs sprendimai, kuriuos galima pakeisti susiklosčius palankioms aplinkybėms.

Tad pasiekti savarankiškumo galima pakeitus iškreiptas aplinkybes, aprašytas 13, 14 ir 15 skyriuose. Paprastai sprendimai nebūna galutiniai. Mūšis dėl to, kad nebūtų grįžta prie senų įpročių, niekada nesibaigia.

Pirmiausia tenka patirti (tryliktas skyrius) visos genties ar šeimos istorinės tradicijos naštą, kaip teko Margaretos Mead aprašytiems Naujosios Gvinėjos kaimiečiams.[14] Jie turi atsilaikyti prieš savo tėvų, socialinės ir kultūrinės aplinkos įtaką. Tą patį tenka padaryti su šiuolaikinės visuomenės reikalavimais apskritai ir pagaliau visai ar iš dalies paaukoti patogumus, kuriuos betarpiškai teikia visuomeninė aplinka. Be to, dar tenka atsisakyti visų tų mielų nuolaidžiavimų ir atlygių, kuriais naudojiesi būdamas Niurzglys ar Menkysta (keturioliktas skyrius). Individui tenka imtis socialinės ir asmeninės kontrolės, todėl visi elgesio

[14] Mead, M. *New Ways for Old*. William Morrow & Company, New York, 1956.

tipai, pateikti priede, išskyrus gal tik sapnus, tampa laisvu pasirinkimu, priklausančiu tik nuo jo valios. Tuomet jis jau pasirengęs santykiams be žaidimų (jų pavyzdys pateiktas penkioliktame skyriuje). Jis tampa pajėgus ugdyti savo gebėjimą būti nepriklausomam. Kad iš esmės pasirengtų, jis turi draugiškai išsiskirti su tėvais (ir kitomis Tėvo įtakomis), t. y. aplankyti juos esant progai, bet neleisti jiems daugiau vadovauti jo gyvenimui.

Aštuonioliktas skyrius
O KAS SLYPI UŽ ŽAIDIMŲ?

I ir II šios knygos dalyse niūriai pavaizduotas žmogaus gyvenimas, kuris tėra laiko užpildymo procesas laukiant mirties arba stebuklo. Žmogus turi itin nedaug galimybių (jei jų išvis yra) rinktis, ką veikti. Jo sprendimas yra paprastas, bet negalutinis atsakymas. Yra laimės kūdikių, kuriems būdinga tai, kas peržengia visas elgesio klasifikacijas; ši savybė – tai įsisąmoninimas. Kitos savybės – tai spontaniškumas, kuris gerokai svarbesnis nei bet koks praeities programavimas, ir artimumas, teikiantis daugiau atlygio nei žaidimas. Tačiau nepasirengusiems visi šie trys dalykai gali būti gąsdinantys ar net pražūtingi. Tokiems asmenims gal geriau taip, kaip yra, ir sprendimų jie tegul ieško pasitelkę populiarias socialinės veiklos technikas, pavyzdžiui, „buvimą kartu" („togetherness"). Gal tai reiškia, kad žmonija jau nebeturi vilties, tačiau kai kurie jos nariai dar turi ko tikėtis.

PRIEDAS

ELGESIO KLASIFIKACIJA

Beveik visuomet žmogui būdinga kurios nors šios vienos ar kelių tipų elgesys.

I tipas. Iš vidaus užprogramuotas (archeopsichinis).
Autistinis elgesys.

Lygmenys:

1. Sapnai.
2. Fantazijos.

   Rūšys: a) nesusijusios fantazijos (su norų išsipildymu);
   b) autistinės patologinės transakcijos, nepritaikytos;
   c) autistinės patologinės transakcijos, pritaikytos (su neopsichiniu programavimu).
3. Fugos.
4. Haliucinacijos.
5. Nevalingi veiksmai.

   Rūšys: a) tikas;
   b) manierizmas;
   c) parapraksija.
6. Kiti.

II tipas. Gali būti užprogramuotas (neopsichinis).

Elgesys, patikrintas realybėje.

Lygmenys:

1. Veikla.

Rūšys: a) profesijos, amatai ir pan.;

b) sportas, pomėgiai ir pan.

2. Procedūra.

Rūšys: a) duomenų apdorojimas;

b) technikos.

3. Kita.

III tipas. Socialiai programuotas elgesys (dalinis eksteropsichinis). Socialinis elgesys.

Lygmenys:

1. Ritualai ir ceremonijos.

2. Neįpareigojantis bendravimas.

3. Operacijos ir manevrai.

4. Žaidimai.

Rūšys: a) profesionalūs žaidimai (trikampės transakcijos);

b) socialiniai žaidimai (dvigubos transakcijos);

c) artimumas.

Pagal šią schemą aptartus socialinius žaidimus galima klasifikuoti taip: III tipo, socialiai užprogramuoti, 4 lygmuo – žaidimai; b) rūšis – socialiniai žaidimai.

Artimumu (paskutinė klasifikacijos eilutė) pabaigiama klasifikacija, jis yra gyvenimo be žaidimų dalis.

Skaitytojas gali kiek širdis trokšta niurzgėti, piktintis pateikta klasifikacija, bet negali iš jos šaipytis ar tyčiotis. Ji čia ne todėl, kad patinka autoriui, bet todėl, kad yra funkcionali, realesnė ir praktiškesnė nei kitos šiuo metu taikomos sistemos.

RODYKLĖ

(*NB* – neįpareigojantis bendravimas, *Ž* – žaidimas)

M

N

P

U

V

Ž

AUTORIŲ RODYKLĖ

Kitos Erico Berne'o knygos

Už žaidimų ir scenarijų

(Beyond Games and Scripts)

Psichiatrijos ir psichoanalizės vadovas mėgėjui

(The Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis)

Organizacijų ir grupių struktūra ir dinamika

(The Structure and Dynamics of Organizations and Groups)

Transakcinė analizė psichoterapijoje

(Transactional Analysis in Psychotherapy)

ERIC BERNE

ŽAIDIMAI, KURIUOS ŽAIDŽIA ŽMONĖS

Žmogiškųjų santykių psichologija

Projekto vadovė Lina Mittaitė

Vertėja Milda Dyke
Viršelio dailininkė Asta Puikienė
Maketuotojas Ernestas Vinickas

Leidykla VAGA, Gedimino pr. 50, LT-01110 Vilnius

El. paštas: info@vaga.lt , http://www.vaga.lt

tel. +370 5 2498121, faks. +370 5 2498122

Spausdino UAB LOGOTIPAS, Utenos g. 41a, LT-08217 Vilnius

Tiražo papildymas 1000 egz.

Berne, Eric

Be301 Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės : žmogiškųjų santykių psichologija / Eric Berne ; iš anglų kalbos vertė Milda Dyke. - Vilnius : Vaga, 2008. - 208 p.

ISBN 978-5-415-02045-4

Šioje knygoje E. Berne pristato Žaidimus ir transakcinę analizę plačiajai visuomenei. Anot autoriaus, Žaidimai yra ritualistinės transakcijos arba tarpasmeninio elgesio modeliai, kurie gali būti nuoroda į paslėptus jausmus ar emocijas. Ši knyga ir transakcinė analizė padarė įtaką milionams žmonių.

UDK 159.96:316.6

Dr. Eric Berne (1910–1970) – žymus JAV psichoanalitikas. Oponavo to meto psichoanalitinėms teorijoms. Sukūrė naują, revoliucinę teoriją – transakcinę analizę. Jos pagrindu parašė veikalą „Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės“ (1964). Tais pačiais metais jis įkūrė transakcinės analizės asociaciją. E. Berne yra parašęs daugiau kaip 30 knygų bei mokslinių straipsnių.

Knyga „Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės“ plačiajam skaitytojų ratui pristato bendrus transakcinės analizės principus, atskleidžia ydingų „žaidimų“, kuriais žmonės traumuoja ir emociškai išnaudoja vienas kitą, mechaniką. Pasak E. Berne, žmonių žaidimai yra ritualinės transakcijos arba tarpasmeninio elgesio modeliai, kurie gali būti nuoroda į užslėptus jausmus ar emocijas. Šis veikalas turėjo įtakos milijonams žmonių. Knyga per 40 metų išleista 5 mln. egz. tiražu daugiau nei dešimčia kalbų ir yra populiari tiek neprofesionalų, tiek psichoterapeutų tarpe. Ji padeda suprasti ir koreguoti savo elgesį bei moko atpažinti ir nesivelti į žalingas ir traumuojančias manipuliacijas tarpusavio santykiuose.

ISBN 978-5-415-02045-4





www.vaga.lt